

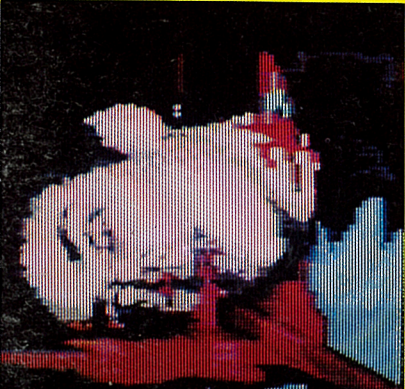
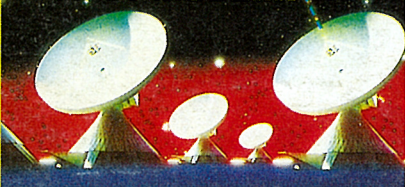
# COMPUTER

# 3. 1. årgang, oktober 89  
Kr. 29,50, incl. moms



Vi besøger:  
**FRANKRIGS  
SPIL-PALADS**

**ON-LINE!**  
Få hele verden  
hjem i stuen  
med et **MODEM!**



**FORBUDT  
FOR BØRN!**

Er computervold farligt?  
Skal spillene censureres?  
Statens Filmcensur  
bedømmer  
de skrappeste spil!

# ACTION BATMAN



**ALT  
OM  
SPILLET  
FILMEN OG  
TEGNE-  
SERIEN**

**SPÆNDENDE SPILTESTS:**

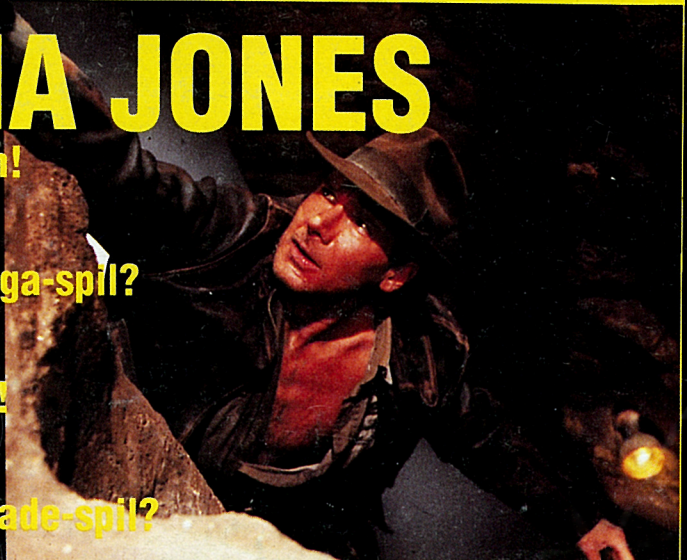
## INDIANA JONES

Piskesmæld i luften!

**RVF Honda**  
Årets hurtigste Amiga-spil?

**WEIRD DREAMS**  
Dit værste mareridt!

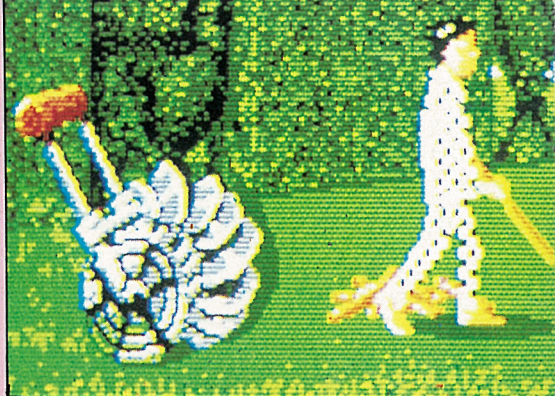
**RAINBOW ISLANDS**  
Verdens bedste arcade-spil?



DANMARKS STØRSTE SPIL-MAGASIN



# COMPUTER ACTION

**Ansvarshavende udgiver:**

Klaus Nordfeld

**Chefredaktør:**

Søren Bang Hansen

**Medarbejdere**

Jakob Sloth

Lars Jørgensen

Christian Sparrevohn

Peter Normann

Rasmus Bertelsen

Mel Croucher (England)

**Tegninger:**

Jesper Laugesen

Brian Lassen

Peter Hvidtved

m.fl.

**Redaktion:**

Computer ACTION

Forlaget Audio A/S

St. Kongensgade 72

1264 København K

Tlf: 33 912833

Fax: 33 910121

Giro: 9 40 60 77

**Produktion:**

InSats

Niels Ingemann

Grafisk Design

Partner Repro

Aalborg Stiftsbogtrykkeri A/S

Skovs Bogbinderi

**Distribution:**

DCA, Avispostkontoret

**Annoncer:**

Dansk Selektiv Presse

St. Kongensgade 72

1264 København K.

Tlf: 33 113283

**ABONNEMENT:**

Yvonne Pedersen

Tlf: 33 912833

Computer ACTION er et uafhængigt magasin uden tilknytning til nogen virksomhed, eller noget enkelt computermærke.

Hvis du har kritik eller nye ideer og forslag til bladet, så kontakt redaktionen på ovenstående adresse. Har du mod på, og evner til, selv at skrive artikler til CA, hører vi gerne fra dig.

Vi henleder iøvrigt opmærksomheden på læerspalterne MailBox, Apropos, Action Tips og Læsermærked. CA er også DIT blad. Brug det!



## FEATURES

### 13 BAT-MANI!

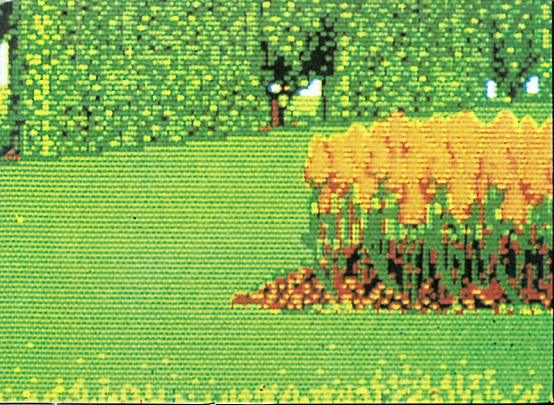
Du ser ham overalt i denne tid. Men hvem er Batman egentlig? Vi beretter om

den kendte superhelts historie, og ser nærmere på den nye film, som snart kommer op i de danske biografer. Læs også om det nye computerspil over filmen, og vind masser af flotte Bat-præmier.

### 10 VIVE LA FRANCE

CA har været i Frankrig, hvor vi besøgte UBI Soft - et softwarehus ud over det sædvanlige. Vi fortæller om firmaet og alle de nye franske spil.





## 16 FORBUDT FOR BØRN

Skal voldelige computerspil censureres? Vi taler med nogle af de softwarehuse, som har fået deres spil censureret i udlandet. Kan det samme ske i Danmark? Læs hvad Statens Filmcensur mener om spil som "Dracula" og "Sword of Sodan"...



## 34 LAV SELV SPIL

Nu kan du selv lave spil på Amigaen - også selvom du ikke ved et klap om programmering.

## 26 ON-LINE!

Med et modem kan du hente hele verden hjem på din dataskærm. Vi forklarer alle de tekniske udtryk, og anmelder en lang række af forskellige modems til Amiga, PC og Commodore 64.

## SPIL



## 37 ACTION TEST

Danmarks mest troværdige spil anmeldelser er tilbage i fuld vigør. Kan Indiana Jones spillet leve op til filmen? Hvorfor er Rainbow Islands så fedt? Er Rick Dangerous værd at samle på? Det er på disse sider, at landets bedst kvalificerede spil anmeldere slår deres folder.

## 22 THE MAGIC ONE

CA er bladet, som virkelig GØR noget for eventyrerne. Udover de sædvanlige tips og anmeldelser, starter vi i dette nummer en helt ny og enestående service overfor abonnenterne: Næste gang du sidder fast i et adventure, så grib telefonen og ring. Vi er jo lige her!

## 30 ACTION TIPS

Hvordan kommer du igennem Licence to kill? Hvordan overlever du i Rick Dangerous? Hvordan løser du Batman? Alt dette (og meget mere) kan du læse dig til i denne dugfriske udgave af DIN guide til alle de sjoveste spil.

## ACTION TEST - INDEX

Barbarian II .....	38
Citadel .....	48
Dominator .....	50
Indiana Jones III .....	38
Jaws .....	52
Legend .....	52
Magic Marble .....	40
Motocross .....	43
Newzealand Story .....	41
Rainbow Islands .....	48
Red Heat .....	45
Rick Dangerous .....	42
RVF Honda .....	46
Sleeping Gods Lie .....	40
Weird Dreams .....	46
Xybots .....	51

## RUBRIKKER

### 4 NEWSDESK

CA's nyhedsredaktion har fingeren på pulsen i den internationale computer-verden. Vi holder dig orienteret om stort og småt. Den sædvanlige blanding af spilnyheder og opsøgende journalistik.

### 36 MAILBOX

Læserne jubler. Læserne klager. Læserne spørger. Vi svarer.

### 52 LÆSERMARKED

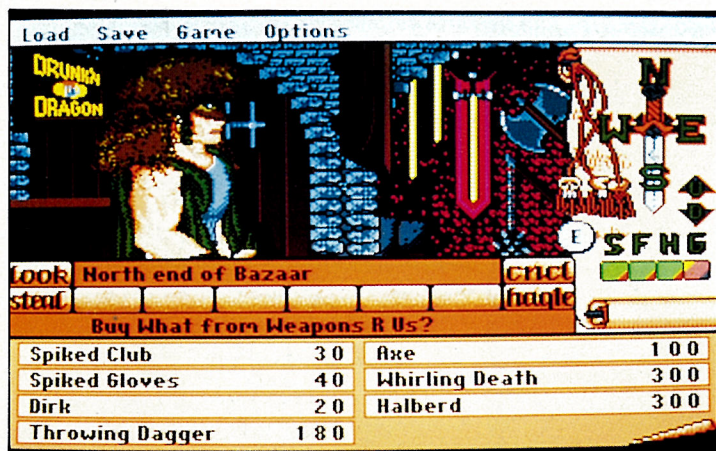
Vi slipper de frie markeds kræfter løs på siden, hvor alle landets computer-entusiaster rigtig "kommer hinanden ved".

### 54 APROPOS

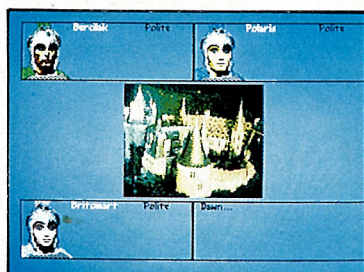
Chefen for Supersoft, landets største importør af computerspil, svarer igen på beskyldningerne om alt for høje spilpriser.



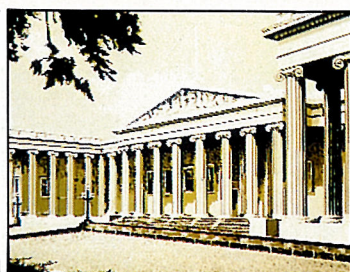
# News desk



Keef the Thief.



Sword of Twilight.



The Hound of Shadow.

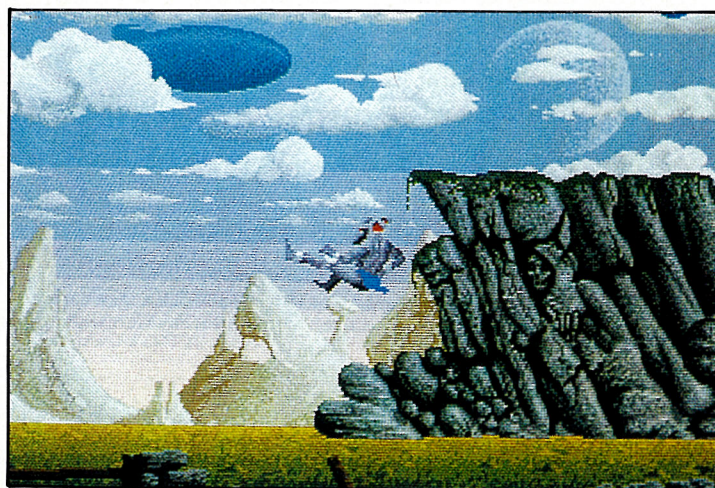
## En strøm af rollespil

Electronic Arts har ikke ladet høre fra sig i et pænt stykke tid, men nu er der igen tændt op under kedlerne. Udgivelsesplanen for de næste måneder består næsten udelukkende af rollespil til Amiga, ST og PC.

**Sword of Twilight** er et fantasy rollespil med arcade elementer, hvor op til 3 personer kan spille samtidigt og uafhængigt af hinanden. Electronic Arts lover flot grafik, et atmosfærisk soundtrack og avanceret interaktion med spillets mange figurer. Handlingen foregår i 8 parallelle verdener, der kædes sammen af en magisk vej. Syv onde "shadowlords" har besat alle disse verdener bortset fra Albion, hvor du selv holder til. For at besejre de onde, skal du finde 7 magiske sværd, som er gemt rundt omkring i spillets fantastiske univers. Kommer sidst i september til Amiga.

**Keef the Thief** er et humoristisk rollespil, hvor du spiller en tyv, der forsøger at samle 6 stykker af en magisk statue. Pressemøddelelsen lover masser af flot grafik og fed musik. Der er også actionfyldte kampscener, som foregår i 3D. Kommer i oktober til Amiga og PC.

Endelig er der **The Hound of Shadow**, som umiddelbart lyder som det mest interessante af de tre. Historien foregår i 1920 og handler om besættelse, hævn, mord, og det okkulte. Altså et rigtigt godt gammeldags horrorplot. Selvfølgelig systemet er langt mere "frit" end man normalt ser i rollespil. Spillet introducerer et nyt begreb kaldet "Timeline", hvor alle figurer i spillet reagerer forskelligt overfor dig, alt efter hvilke egenskaber du besidder. Versioner til Amiga og ST udkommer sidst i oktober, mens PC ejerne pænt må vente til november.



Shadow of the Beast.

## Psygnosis går amok

Psygnosis var et af de første softwarehuse, der begyndte at lave spil til 16-bit markedet. Nu bryder det engelske spilfirma ud af sin niche med et brag. Psygnosis har flere nye spil på vej end noget andet softwarehus!

I månederne frem til februar næste år kan vi vente ikke mindre end 43 nye udgivelser. Det drejer sig om 18 forskellige titler - heraf 12 nye - i en kombination af 5 forskellige versioner: der vil være 13 Amiga-spil, 13 ST-spil, 11 PC-spil, og 6 C64-spil. Alle udgivelserne vil fordele sig over firmaets 3 labels: Psygnosis, Psychapse og Triad.

Udover en række PC og C64 konverteringer af populære spil som **Menace**, **Blood Money** og **Ballistix**, er der en del nye titler, som i første omgang dukker op til Amiga og ST. Lad os se på sagerne...

**Barbarian II** er fortsættelsen til det gamle ikonstyrede Barbarian spil fra Psygnosis, og

skal ikke forveksles med Palace's Barbarian-spil. **Never Mind** er et syret arcade adventure, mens **Infestation** er et 3D "gå på oplevelse" spil, lidt i stil med Driller og Total eclipse. **Aquaventura** er et grafisk mesterstykke med hurtig scroll og mange gode effekter. Af andre titler kan i hurtig rap nævnes: **Matrix marauders**, **Carthage**, **Killing game show**, **Flash dragon**, **Gore** og **Firestone**.

Men det mest interessante navn på listen må nok være **Shadow of the Beast**, som er et fuldblods Amiga-spil. Spillet kommer på to disketter, og det er lykkedes Psygnosis at proppe 1040K ned på hver disk. Grafikken skulle være ret fantastisk med scroll i flere planer, og der er sat 900K af til musikken. Dette spil kan komme nærsomhelst nu, og alt tyder på at det bliver en teknisk milepæl indenfor Amiga-spil. Watch this space!

## Faret vild i Vietnam

Sådan er den ulykkelige situation for hovedpersonerne i spillet "The Lost Patrol" (Ocean). Som anfører for en gruppe vildfarne amerikanske soldater, skal du tage en del strategiske beslutninger, men der er også mange arcade-sekvenser i spillet. The Lost Patrol er bygget op på samme måde som de populære Cinemaware spil. Hovedvæg-



ten er lagt på de grafiske indtryk, og der er masser af animerede billeder, som udelukkende er med "til pynt". De skærm billeder vi har set virker meget atmosfæriske, så du kan godt begynde at glæde dig



# Monty Python som computer-spil

For snart 20 år siden blev englænderne udsat for et TV show ved navn **Monty Python's Flying Circus**. Serien med den totalt respektløse og vanvittige humor gik rent ind hos de britiske TV-seere, og siden da er det blevet til adskillige film, hvoraf bl.a. kan nævnes "The Meaning of Life" og "Life of Brian". En af Monty Python gruppens mest fremtræden-

de skikkelser er John Cleese, som alle danskere garanteret kender fra "Halløj på Badehotellet" og senest "A fish called Wanda".

Men hvorfor fortæller vi jer alt dette? Jo, ser du... De glade gutter fra Virgin Mastertronic har nu besluttet at genoplive de skøre løjer. På DIN computerskærm! Firmaet lover, at spillet bliver fyldt med Monty Pythons velkendte humor, og mange af TV-seriens klassiske sketches (som den, hvor John Cleese brillerer med sine "gakkede gangarter") indgår direkte i spillet. Denne utraditionelle licens udkommer i starten af næste år. Vi vender tilbage med flere oplysninger, så snart vi får dem (sådan er vi nemlig!).



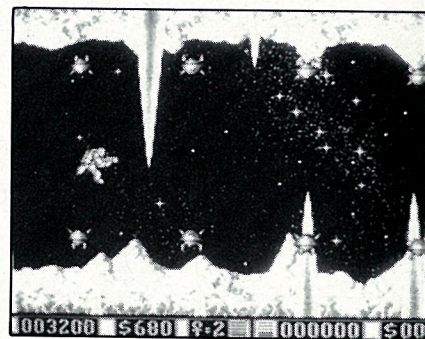
Fra venstre mod højre: Eric Idle, Michael Palin, Graham Chapman, Terry Jones, Terry Gilliam og John Cleese.

## Indbringende spøgeri

**Ghostbusters II** skrev filmhistorie på den amerikanske premiereaften, da filmen indkasserede over 10 millioner dollars. Dette er godt 2 millioner mere end den hidtige rekord, som kun tre uger forinden blev sat af **Indiana Jones and the Last Crusade**. Før da var det **Return of the Jedi** fra 1983, der kunne prale af at være historiens mest eftertragtede film. Kampen om alle tiders største kassesucces står nu mellem **Ghostbusters II** og **Batman**.

Alle disse film er lavet (eller bliver lavet) som computerspil. Allerede i dette nummer tester vi "Indiana Jones" fra US. Gold, og vi har ligeledes et fyldigt preview af Oceans længe ventede "Batman: The Movie". Arbejdet på "Ghostbusters II" er i fuld gang, og spillet skulle være færdigt den 1. december, hvor filmen får premiere i England.

Activision har overladt programmeringen til "Foursfield", der har titler som "Incredible shrinking sphere" og "Time scanner" på samvittigheden. Spillet kommer til at bestå af 4 forskellige action-sekvenser, der er hentet direkte fra filmen.



Blood Money – et meget eftertragtet spil!

## Røverbande stjål Blood Money!

En fransk røverbande slog for nyligt til mod en engelsk lastvogn, der var på vej mod Paris. Ifølge de franske politigendarmere ignorerede røverne både værdifulde ure og lightere under tyveriet, der fandt sted, mens lastvognen holdt parkeret. Vognen var læsset med eksemplarer af **Blood Money** - et populært Amigaspil fra det engelske softwarehus Psygnosis. "Vi vidste godt, at mange mennesker er interesserede i Blood Money," siger Psygnosis-chef Jonathan Ellis i en pressemeddelelse, og tilføjer: "Men vi havde aldrig regnet med, at nogen ville gå så vidt for at få fat i spillet!"

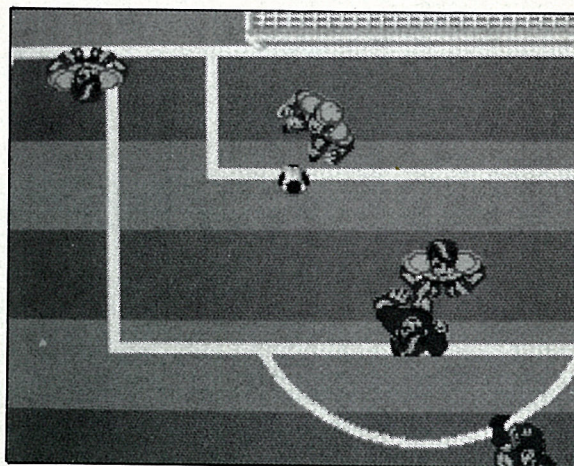
## Ny fodbold sæson

Spil har en tendens til at komme i "bølger", og nu kan vi se frem til en mindre oversvømmelse af fodboldspil.

I **Golden Shoe** fra Ocean ser man banen oppefra, ligesom i Kick Off og Microprose Soccer. Men i dette spil er der lagt større vægt på grafikken. Præsentationen skulle minde en del om Cinemaware, og selve spillet indeholder ifølge Ocean de største sprites, der endnu er set i nogen sports simulation. Golden Shoe kommer i oktober til Amiga og ST. Op mod jul kommer Krisalis med et fodboldspil baseret på **Manchester United**. Udover selve fodboldkampene,

vil spillet (der endnu ikke er navngivet) have en omfattende manager-del, hvor du skal træffe strategiske beslutninger om holdets fremtid. Hvis du er mere til action, kan du dog skippe det meste af denne del. Spillet kommer bl.a. til Amiga og Commodore 64. **Gazza's Super Soccer** er Empire's bud på det ultimative fodboldspil. Spillet er en officiel licens over en engelsk fodboldspiller ved navn Paul Gascoigne. Men hvad med selve spillet? Man kan selv vælge, hvilken spiller på holdet, man vil kontrollere, og i dødbold-situationer (især frispark) kan man vælge mellem et hav af forskellige strategier. I modsætning til Kick Off styrer man selv sin målmand. Skærmen scroller ikke, sådan som man normalt ser det. I stedet skifter synsvinklen alt efter hvor på banen, man befinder sig.

Golden Shoe.



Desuden er der et væld af valgmuligheder - lige fra spillernes hårfarve til autentiske hold fra 4 engelske divisioner + mulighed for at designe sine egne hold. Ligesom "Golden Shoe" udkommer spillet i oktober, men denne gang til både C64, Amiga, ST, Amstrad og

Spectrum.

Det bliver spændende at se, om disse spil kan konkurrere med Anco's "Kick Off", som i de sidste par måneder har sat redaktionen på den anden ende. Hvis det er tilfældet, tør vi slet ikke tænke på konsekvenserne...



# News desk

## Fup eller Fakta?

For nyligt dukkede der et nyt "datablad" op i Danmark. "Joystick", som det kalder sig, må nu nærmere betegnes som en pjece, da det er trykt på nusset avis-papir (sort/hvid) og kun består af 36 sider, som endda er mindre end A4 format. Men OK, alt det må de naturligvis selv om. Hvad vi derimod IKKE kan acceptere er, at de trykker forkerte og vildledende oplysninger - bl.a. om Computer ACTION. Det er disse fupnumre vi hermed vil afsløre:

**FUP:** Joystick skriver, om deres spilanmeldere (citater) "Bo, Keld og Allan er alle tre kendte skribenter fra blade som IC RUN, SOFT, Games Preview og Computer ACTION".

**FAKTUM:** Ingen af de nævnte anmeldere har anmeldt for hverken Games Preview eller Computer ACTION! CA's chefredaktør startede selv som redaktør på Games Preview, og han har aldrig i sit liv hørt om disse "kendte skribenter"...

**FUP:** Joystick "anmelder" spil som "Batman: the Movie" og "The Lost Patrol" fra Ocean.

**FAKTUM:** Da CA ikke har modtaget disse spil, ringede vi omgående til Ocean for at få en forklaring. Her viste det sig, at de nævnte spil overhovedet ikke er udgivet endnu. Det ene er faktisk slet ikke programmeret! Laura Sumner blev derfor temmelig chokeret, da hun hørte, at Joystick ikke desto mindre har "anmeldt" dem: "De spil eksisterer slet ikke! Batman er ikke færdigprogrammeret, og The Lost Patrol bliver først udgivet i

november. Vi har heller ikke udsendt demo-versioner til nogen blade. Jeg kan kun sige, at det hele må være 100% opdigtet!" Tony Emmett, der er salgschef for Ocean, supplerer: "Det kunne aldrig falde os ind at lade nogen få fingre i et spil som Batman, før det udkommer. Ikke engang vores største kunde!" **FUP:** Men det bliver værre endnu. I samme nummer er der nemlig en "anmeldelse" af Wicked, men dette citat beviser, at Joystick's "anmelder" aldrig har set spillet: "Du styrer et stort blåt ansigt med røde øjne og selvlysende Dracula-tænder, der fra tid til anden blottes i et dejligt køddædende grin".

**FAKTUM:** Som det fremgik af vores test i sidste nummer af CA, styrer du en gul ildkugle rundt på skærmen. Det "blå ansigt" (faktisk er det en månel) er såmænd din modstander i spillet. **FUP:** Sammenlign så alle disse kendsgerninger med dette citat fra selvsamme nummer af Joystick: "Joystick's anmelderteam dybdespiller altid et spil i mindst 3 dage før en anmeldelse skrives... Ingen andre spil anmeldelser nogetsteds indeholder flere forbrugerfacts." Begynder du så småt at få en dårlig smag i munden?

**FAKTUM:** Disse "anmeldelser" er trykt helt på linje med alle de andre spiltests i bladet - komplet med karakterer og det hele. Man spørger uvilkaarligt sig selv, om Joystick mon "anmelder" ALLE deres spil på den måde...

## Det spil tegner godt...

Med denne overskrift hentyder vi til Domarks nyeste licens **Pictionary**. Spillet bygger på et populært brætspil, der bedst kan beskrives som en slags "gæt og grimasser", hvor grimasserne bare er afløst af tegninger. De andre spillere skal ud fra dine tegninger forsøge at gætte, hvad det er for et ord du tænker på. Computerversionen indeholder et udvalg af forskellige tegneprogrammer, og det bliver spændende at se, hvor godt brætspillet egner sig til computer-konvertering. "Pictionary" udkommer sidst i september til Amiga, C64, ST, Amstrad og Spectrum.

I **Shufflepuck Cafe** skal du dyste med 9 ekstremt voldeli-



ge modstandere i en sportsgren, som Domark kalder "Air hockey". Hvad det nærmere bestemt går ud på, ved vi ikke, men det indbefatter i hvert fald to bats og en puk. "Shufflepuck Cafe" er navnet på det intergalaktiske værtshus, hvor handlingen udspiller sig. Spillet udkommer i september til Amiga og ST, og Domark betegner det selv som "det 25. århundredes største sportsmassakre!"

**APB** er titlen på den næste arcade konvertering i Domarks "Tengen" serie. I spillet er du en pligtopfyldende fødselsbetjent, der tager del i vilde biljagter og farlige skuddueller. Kommer snart til Amiga, PC og ST. Pris: 359 kr.

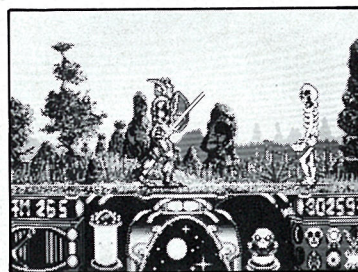
## På rejse i tiden

Empire har med sin debut på spillmarkedet ("Sleeping Gods Lie" anmeldt i dette nummer) markeret sig som en spil-label, det er værd at holde øje med. Firmaet bag Empire kalder sig Entertainment International, og de er nok mest kendt for deres (knap så succesrige) Titus-label.

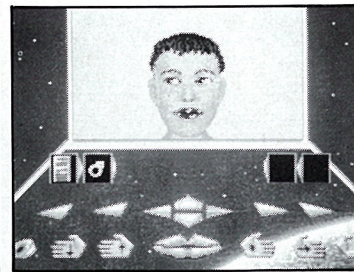
**Knight force** (Titus) er en sværdkamp gennem 5 forskellige tidsaldre, hvor du skal udslette onde troldmænd og redde den skønne prinsesse Tanya. Men først skal du tage kampen op med skeletter, dinosaurer, spøgelser og andre mystiske skabninger. De første skærmbilleder vidner om flot grafik og kæmpefigurer i bedste "Sword of Sodan" stil. Om gameplayet så kan leve op til grafikken vil vise sig sidst på efteråret, hvor "Knight Force" dukker op til alle de kendte computere - inklusive PC. **Time** bliver lanceret på den nye Empire label, som

specialiserer sig i mere avancerede (og meget dyre!) spil. Også her er der tale om en tidsrejse, men denne gang starter du langt ude i fremtiden, ombord på en stor rumstation, der kredser om Jorden. Din opgave er at bygge "den perfekte androide", så du hopper ind i en tidsmaskine og påbegynder en lang rejse tilbage i tiden.

Undervejs kommer du ud for mange spændende oplevelser. Hvad siger du f.eks. til at blive jaget af sultne løver i Romerrigets cirkus Maximus? Eller at træffe kendte personligheder såsom modellen til maleriet "Mona Lisa"? Eller at blive oplært i magiens kunst af troldmanden Merlin (en fjern forfader til "The Magic One"). Spillet rummer mere end 100 lokationer og 60 forskellige personer, som du kan kommunikere med via et enkelt ikonsystem. "Time" kommer sidst på året til Amiga og ST, og du kan godt begynde at spare sammen allerede nu. Det kommer nemlig til at koste 539 kr!



Knight Force



Time



# Kære Annoncør!

Husk venligst at deadline for indlevering af annonce-materiale til næste nr. af **COMPUTER ACTION** er

**TORS DAG  
D. 5. OKTOBER  
1989.**

Med venlig hilsen

**COMPUTER ACTION**  
Annonceafdelingen  
Tlf. 33 11 32 83

## ABSALON DATA

<b>Amiga-udstyr:</b>	
Amiga 500	4995,00
Amiga 500+Philips-kabel	7350,00
512 K-ram udv.m.ur og af.	1540,00
20 MB Golem Harddisk	5260,00
3.5" Golem Diskdrev	1390,00
5.25" Golem Diskdrev	1755,00
5.25" Vesalia Diskdrev	1445,00
Quickbyte V Eprommer	790,00
REX Megacart t. Eprom	690,00
Printerkabel Centronics	85,00
Bootselektor DFO-DF1(2)	75,00

<b>Commodore 64/128 udstyr:</b>	
1541 Diskdrev	1795,00
AGE Multiprommer	675,00
REX Goliath Eprommer	600,00
AGE Brainy 256Kbyte t.C64	550,00
REX Variokort(2x27128)C64	135,00
Userport-Centronics kabel	105,00

<b>Printere og tilbehør:</b>	
NEC P 2200, 24 nÅl	4575,00
Epson LQ500, 24 nÅl	4605,00
Star LC 24-10, 24 nÅl	3895,00
Star LC 10, 9 nÅl	1995,00
Enkeltarkføder t. P2200	1450,00

<b>Disketter:</b>	
5.25" DSDD NN	3,25
5.25" DSDD NN HD 1.2 MB	9,00
3.5" DSDD NN SKC	9,00
3.5" DSDD NN KAO	11,00
3" DSDD NN	26,00
Rabat 10 % ved 100 stk.	

<b>Diskettebæks med lås:</b>	
til 80 stk. 3.5"	75,00
til 100 stk. 5.25"	75,00

<b>Joystick og diverse:</b>	
Competition PRO 5000	145,00
Cometit. Extra, autofire	215,00
Musenåtte	80,00
Epromsletter u. timer	550,00
Eprom 27256	60,00
Eprom 27512	120,00
Philips CM 8833 u. kabel	2450,00

<b>Bøger:</b>	
Kickstart Guide to Amiga	190,00
Amiga Basic Inside a. Out	348,00

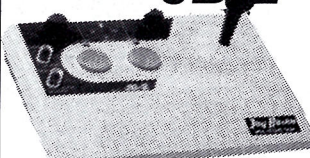
Diverse software-mod bestilling

Alle priser incl.MOMS

**ABSALON DATA**

Tlf. 31 67 11 93  
Ma.-Fr.: 15-19. Lø. lukket

## Joy BOARD JB 2



**Præcis, fintfølede  
styring gennem seks robuste  
Mikro switche**

**2 store let betjente  
"fire"-taster med  
LED visning**

**Dobbelt autofire med  
TRINLØS hastighed**

**Står fast på bordet  
med sugeskopper  
eller gummifødder**

**2 meter kabel  
INTRODUKTIONSTILBUD**

**KUN  
298,-**

**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE  
Solbjergvej 14 DK-8260 Viby J.  
Tlf. 86 11 90 22

## COMMODORE 64 MODULER

**SUPER 5 TURBO modul** ..... kr. 248,00  
ABC turbotape (m. striber), ABC turbotape v 3.0 som kan save direkte til diskette, Diskturbo X6, Azimuth justering (tonehoved), Basic, Resetast.

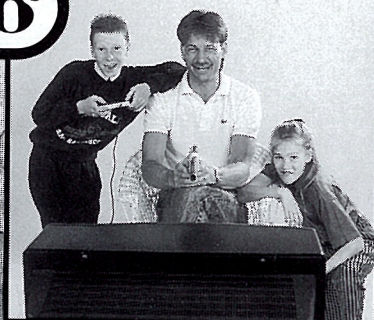
**TOOL BOX modul** ..... kr. 298,00  
Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på eet modul til både tape og disk.  
**BOOSTER** er en rigtig hurtig diskloader, som loader 202 blokke på under 20 sek. I uden ombygning af disktestationen. **HYPRALOAD** viser directoryen ved shift/run og loader op til 10 X hurtigere **FILE COPY** er et alsidigt kopi prg. som bl.a. giver mulighed for brug af to disktestationer. Man har mulighed for at kopiere filerne i den rækkefølge, man selv vælger, ændre blokplængde, ignorere diskfej m.v.  
**MULTIBACKUP** er et diskkopier prg. som kopierer enkelte eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden). Hurtigt kørende prg med block og buffertæller. Indbygget lynformattering (10 sek.) og mulighed for at give direkte diskordre. **NIBBLER** kopierer hele disketter. Man behøver ikke at formattere måldisketten - den får nøjagtig samme udseende som originaldisketten. (også header/id). **202 COPY** kopierer fra turbotape (ABD Flash eller lign.) og direkte til diskette. Også fra diskette til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkeltfiler eller hele diskettesider til turbotape med automatisk start/stop af datasætte og disktestation. **DIR MANIPULATION** laver directoryen som du ønsker. Man kan flytte filer, slette filer og lave mellemrumsstræger. **ABC TURBO v 2.3** er den kendte med farvestrider. Loader 10 x hurtigere fra tape. **AZIMUTH JUSTERING** kan stille alle datasætter til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette tonehovedet derefter!  
**BACK TO BASIC, RESETTAST.**  
**SENDES OVERALT.**  
også Norge/Sverige  
PORTO KR.: 22,00

**Leg og Hobby**

**JERNBANEGADE 42  
9460 BROVST  
TLF. 98 23 10 98  
GIRO 2 43 82 83**

# Nintendo®

**TV-SPIL**  
- underholdning  
for hele familien



**Ta' med SUPER MARIO på eventyr!**

**PLAYBOX**

Leveres komplet med to joystick, adapter til lysnet, antenneledning, samt et spændende spil.

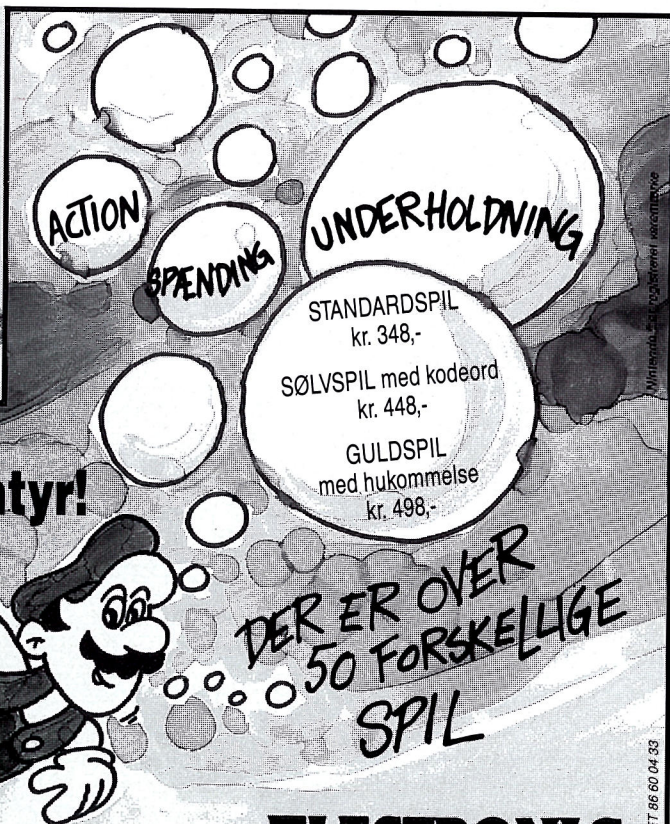
kr. 1595,-



**Nintendo®**

**VERDENS BEDSTE TV-SPIL**  
se os på TV2 og TV3 (Scan Sat)

Alle priser er ca. udsalgspriser.

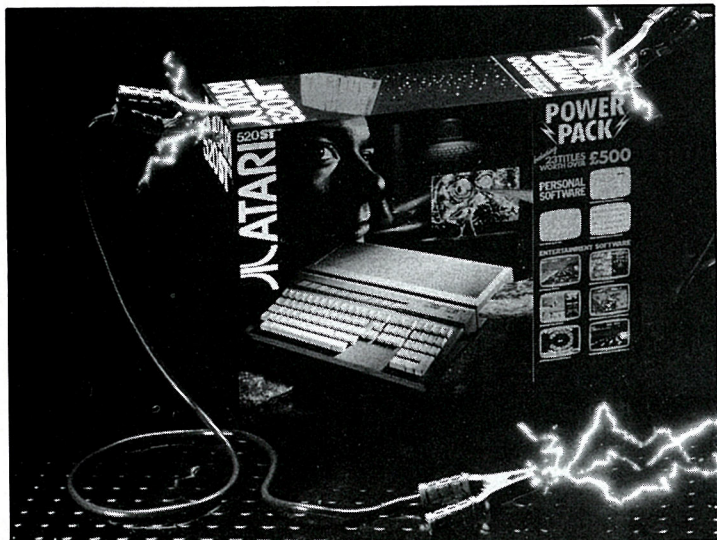


# ELECTRONIC FUN

Engvangsvej 17  
Skovby, DK-8464 Galten  
Tlf. 86 94 63 33 . Telefax 86 94 57 94



# News desk



Nu kommer der ekstra "power" på Atari ST!

## Pas på Amiga

Commodore og Atari bliver tilsyneladende aldrig trætte af at konkurrere indbyrdes om computerbrugernes gunst. Herhjemme har Commodores Amiga indtil videre indtaget en sikker føring over Ataris ST, og Commodore har dermed vundet det første slag i computer-krigen. Men nu ruster Atari op...

Det nye våben hedder **Atari STE**. E'et står for "Enhanced" - forbedret - og forbedringerne er til at få øje på! Den nye Atari har en farvepalette på 4096 farver, en ny lydchip med 4-kanals stereolyd og en lynhurtig hardware scroll ligesom Amigaen. På alle andre punkter vil STE'en være identisk med ST'en, som vi kender den idag. Også hvad angår prisen!

Den nye STE er fuldt kompatibel med eksisterende ST software, mens det omvendte naturligvis ikke er tilfældet. Atari har derfor opfordret softwarehusene til fremover at udvikle deres programmer til begge modeller samtidigt.

Man kunne tænke sig, at de to forskellige programmer lå på hver sin side af disketten. For selvfølgelig bliver den nye STE udstyret med et dobbeltsidet diskettedrev.

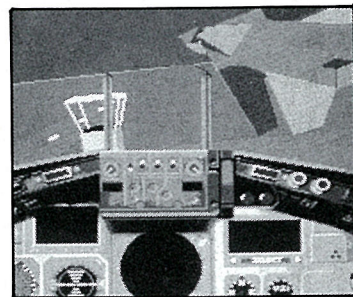
Atari STE dukker allerede op (i England) inden årets udgang, og vil sandsynligvis blive officielt "afsløret" på PC showet (vi er bare hurtigt ude - som sædvanlig). Det ventes, at den herefter vil indgå i de populære rabat-pakker som afløser for den gamle model. Man må konstatere, at Atari nu er særdeles godt rustet til et nyt opgør med Commodore. Atari STE har specifikationer på linje med Amigaen, men koster mindre. Spørgsmålet er, om Commodore efterhånden har bidt sig så godt fast i det danske marked, at Atari intet kan stille op? Eller får Atari endelig revanche over arvefjenden? Eller bliver Commodore nødt til at nedsætte prisen på Amigaen? Eet er i hvert fald sikkert: Krigen er langt fra forbi.

## Luft under vingerne

Flysimulatorer er det helt store i øjeblikket, og softwarehusene falder nærmest over hinanden i et forsøg på at tilfredsstille de mange vordende piloters umættelige hunger efter stadig mere realistiske spil.

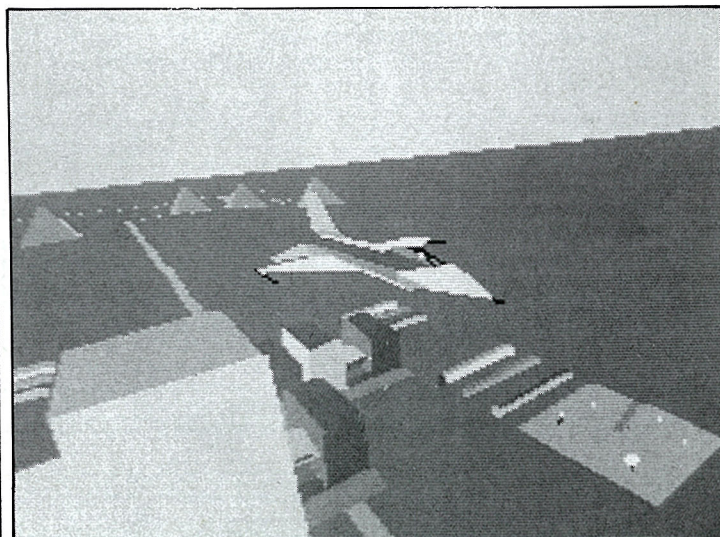
**Falcon** er idag et af de mest roste spil, og nu kan du købe forskellige **Mission disks**, der ikke alene tilføjer spillet ny grafik. Der er også en helt ny mission, hvor du skal slå et fjendtligt angreb tilbage. Du flyver rundt i en stor interaktiv "verden" med masser af tanks, skibe og fly, der alle handler selvstændigt og uafhængigt. Ude nu til Amiga (kr 359) og absolut anbefalet!

**Hawk** er en flysimulator programmeret af ingen ringere end Jez San og hans "Argonaut software". Det var Jez San, der i sin tid skrev Starglider, og alt tyder på, at han følger succesen op med Hawk. Grafikken er utrolig flot, og der er usædvanlig mange objekter, både på jorden og i luften. Det bliver spændende at se, om dette kommer til at gå ud over hastigheden. Spillet, der udgives af Electronic Arts, kommer snart til 16-bit maskinerne. Activisions **Bom-**



Bomber

**ber** tegner ligeledes til at blive et særdeles imponerende spil. Du kan her vælge mellem 8 forskellige bombefly, og spillet har mange ekstra features såsom f.eks. optankning i luften. Den udfyldte 3D grafik skulle være fantastisk hurtig og glidende. Kommer snart til Amiga, ST, C64 og Spectrum. **F16** fra Digital Integration har været ude til PC'en i et godt stykke tid, men først nu er denne avancerede, og meget realistiske, simulation dukket op til Amigaen. Senere følger en version til C64. Spillet minder i sin opbygning meget om Falcon, men grafikken er hurtigere, omend mindre detaljeret. I november kommer Ocean med **Retaliator F-29** til Amiga og ST. Spillet simulerer et ikke eksisterende fremtidss-fly, og der er masser af forskellige missioner, som foregår i en interaktiv verden - ligesom i Falcon's Mission disks.



Hawk

## Navne- forvirring!

Kært barn har mange navne, og Ataris nye transportable spillemaskine har tilsyneladende endnu flere. Vi omtalte den i sidste nummer under

navnet "Advantage", mens flere andre blade tildelte den det mystiske navn "APCES". Men nu forlyder det fra pålidelig kilde, at maskinen i virkeligheden kommer til at hedde **"Lynx"**. Vi følger udviklingen nøje og glæder os til at se, hvad maskinen mon hedder i næste måned...



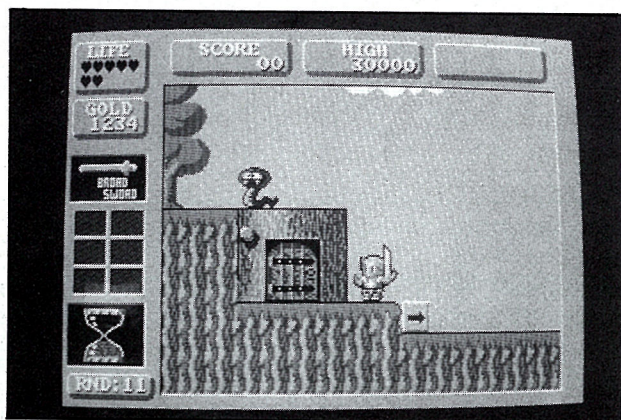
# Befri madammen!

Her til efteråret er Activision klar med tre japanske arcade konverteringer, der tilsyneladende ligner hinanden en del. I hvert fald, hvad plottet angår.

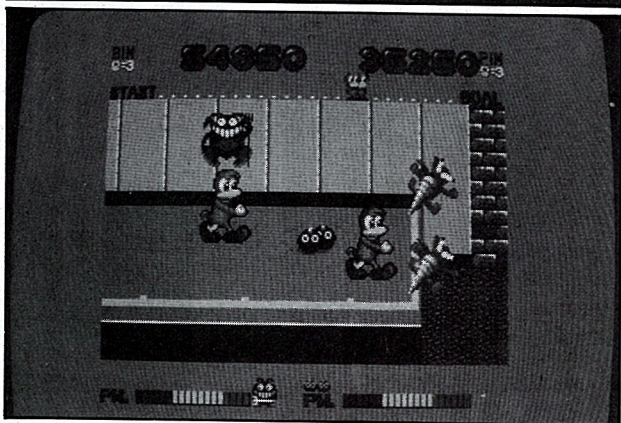
I **Super Wonderboy** vender den bleklædte superhelt tilbage for at redde flere nødstedte jomfruer fra frygtelige drager, slanger, vampyrer osv. Spillet har 11 levels, 10 forskellige våben, samt mange skatte og bonus-objekter.

**Dynamite Dux** lanceres som et meget utraditionelt og tegneserie-agtigt spil, hvor de to brødre Pin og Bin (kaldet "Dynamite Dux") skal redde deres veninde Lucy fra den onde Achacha. Men først skal de igennem 6 actionfyldte levels med masser af overraskelser.

**Altered Beast** fra Sega omhandler en romersk soldat, som er blevet vækket fra de døde af guden Zeus. Du skal befri den skønne Athena fra den onde Nelf, og Zeus har givet dig forskellige magiske evner. Du kan bl.a. forvandle dig til en varulv, en drage, en bjørn osv. og hvert monster



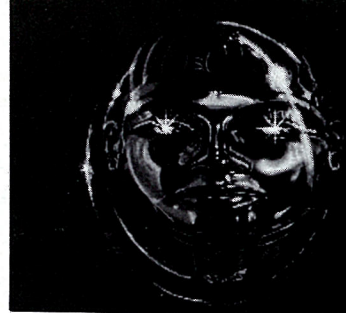
Super Wonderboy.



Dynamite Dux.

har sit eget særlige våben. Activision lover masser af fed grafik, kæmpestore sprites og lyd i ægte arcadekvalitet.

Alle disse spil kommer i september/oktober til Amiga, C64, ST, Amstrad og Spectrum.



## Elektronisk kunst

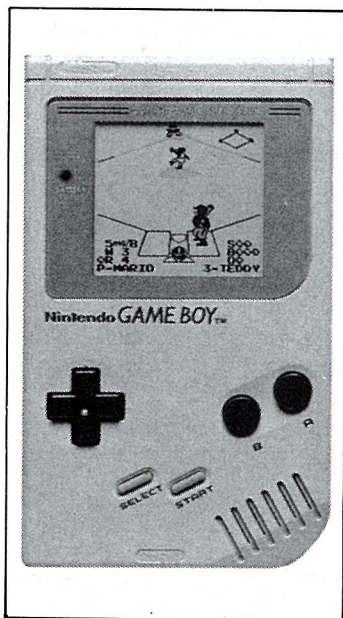
Eller på engelsk: Electronic Arts. Navnet er velvalgt, for med sine Deluxe-produkter har dette engelske firma markeret sig som et af de førende firmaer inden for kreativ software. PC ejere kan derfor glæde sig til **Deluxe Paint II Enhanced**, som er en kraftig forbedring af det originale Deluxe Paint II. Blandt de vigtigste nye features kan nævnes muligheden for udskrifter i plakatstørrelse, nye farvefonts og en helt ny "slide show" funktion, hvor du kan præsentere dine værker med smarte overgange mellem hvert billede. Du kan også lægge dine billeder ind som "forside" til tekstdokumenter. Programmet er i det hele taget betydeligt mere fleksibelt end sine forgængere. Det understøtter VGA, MCGA, EVGA + EMS og over 250 forskellige printere. Pris: 100 engelske pund.

## Nintendo Gameboy

De fleste af jer husker sikkert de såkaldte "bip-spil", der var meget fremme for nogle år siden. Det var det store japanske spilfirma NINTENDO, der pionerede indenfor denne form for underholdning, og nu har de taget ideen et stort skridt videre med deres nyligt lancerede "GAMEBOY".

"GAMEBOY" er en transportabel spillekonsol, og sammenligninger med Atari's transportable (se sidste nummer) er derfor uundgåelige. Gameboy koster omkring det halve, hvilket man selvfølgelig skal have i baghovedet, når man sammenligner de tekniske specifikationer.

For det første er Gameboy's LCD skærm i sort/hvid og med sin gammeldags 8-bit processor, kan Nintendos maskine slet ikke hamle op med Atari-konsollen. Gameboy har stereolyd ligesom sin konkurrent, og også her kan man slutte



flere maskiner sammen. Men Nintendos maskine er mindre (9x15 cm!) og betydeligt billigere (ca. 700 kr), så man kan spørge sig selv, om den alligevel ikke har en bredere appel

end den, noget mere eksklusivt, Atari konsol.

Nintendos navn er i hvert fald en garanti for, at der vil blive lavet masser af spil til maskinen. Nintendo's spil er ikke altid lige så avancerede som konkurrenternes, men de har ry for at være meget fængslende (tænk blot på "Mario Bros"), og det er jo trods alt det vigtigste.

Hvis du har penge nok (og som det ser ud nu, er der god tid til at spare sammen!), så skal du købe Atari's maskine, der i teknisk henseende er en hel generation foran Gameboy'en. At sammenligne de to maskiner er næsten som at sammenligne en Amiga med en Spectrum. Hvis du på den anden side bare vil have et eller andet, der kan sætte lidt kulør på en lang togrejse (billedligt talt - grafikken er jo i sort/hvid!), så er Nintendo's Gameboy en god og billig løsning.

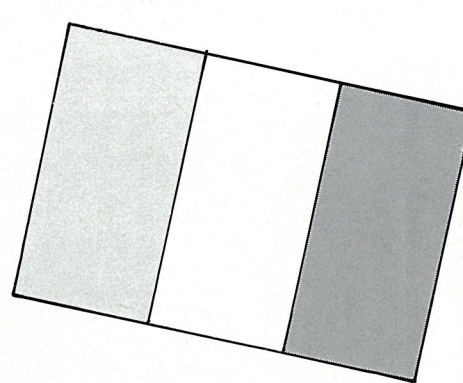
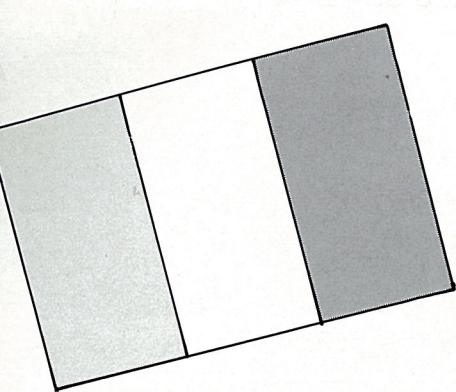
Alternativt kan du jo følge redaktørens helt personlige tip: køb dem begge to - een til hver hånd!

## Computerspil i fjernsynet

I denne tid, og helt frem til jul, fortsætter Danmarks Radio den populære serie "Trolde-spejlet", der omhandler alle former for "fantastisk" underholdning. Udsendelsens studievært, Jakob Stegelman, vil i den nye runde lægge øget vægt på computer underholdningen, og i erkendelse af, at Computer ACTION er toneangivende på dette felt, henvendte han sig selvfølgelig til os.

Udover at skrive selve spilanmeldelserne, har vores chefredaktør allerede tilbragt adskillige timer foran TV-byen's Amiga. Så når de levende skærbilleder nu dukker op på TV-skærmen, så er det altså vores allesammens Søren, der sidder i den anden ende af joysticket, og dummer sig for øjnene af flere hundrede tusinde seere...





# VIVE LA FRANCE!

Altmedens de fleste af jer har haft sommerferie, havde jeres kære chefredaktør det hårdt. Han har måttet gå gennem mange lidelser, hvor hans tålmodighed virkelig blev sat på en prøve. Til sidst blev det ham for meget, og nu ville han have en ferie. Derfor sendte han mig til Frankrig.

Her besøgte jeg sammen med en kammerat (kan vise sig nyttigt) det øhh.. franske (sjovt nok) softwarehus UBI SOFT. Firmaets hovedsæde ligger i byernes by, Paris. Da vi endelig fik lokaliseret UBI SOFT efter utallige pinlige telefonsamtaler med deres produktchef Isabelle de BATZ, som gik nogenlunde sådan: "Davs, det er Peter Normann igen... æhhh... vi kan ligesom ikke finde det".

Men okay, langt om længe nåede vi frem og blev vist ind til den kønne Isabelle de BATZ, som med et lille smil på læberne bød os velkommen. Lidt pinligt berørt satte vi os ned og vi kunne begynde.

## Et firma i medvind

Først fortalte hun lidt om UBI SOFT generelt. Firmaet startede i 1986 med 4-5 personer. Siden da er det vokset eksplosivt, og nu er der over fyrre medarbejdere beskæftiget. UBI SOFT er som sagt et softwarehus, men det er kun toppen af isbjerget. Udover at producere spil laver firmaet også meget andet. UBI SOFT er f.eks. Frankrigs største spildistributør. De udgiver og distribuerer alle mulige slags spil til Amstrad, Amiga, Commodore 64, Atari ST, IBM PC og kun lidt til Spectrum (gnæk!).

Med en eksklusiv kundeliste, der omfatter 27 softwarehuse og distributører verden over, må man nok erkende, at det ikke er Leif's lille slikbutik nede på hjørnet vi her har med at

## *Peter Normann kigger indenfor hos franske UBI SOFT. Et ret usædvanligt spilfirma, der har store planer for fremtiden.*

gøre. At de har over 200 titler på bagen vidner også om dette. Hvis man kigger nærmere på kundelisten, vil kende navne som Accolade, Electronic Arts, Cinemaware, Mindscape ogSSI dukke op.

Som distributør yder UBI SOFT en stor service overfor de franske computerfreaks. Her i Danmark kaster vi os ned i græsset og ruller rundt som små kåde hundehvalpe, når vi ser et spil, hvor der medfølger en DANSK manual (lorteland). Men sådan står det ikke til i Frankrig. UBI SOFT laver nemlig franske manualer og æsker til alle de spil, de distribuerer. Og så oversætter de filmene selve SPILLENE til fransk! Men det har nok også noget at gøre med franskmændenes misbilligelse af det engelske sprog. Endelig har UBI SOFT oprettet en fransk filial af det britiske softwarehus ELITE Systems. Jo, det franske firma har virkelig mange jern i ilden!

## Programmørerne forkæles

At UBI SOFT er en (succes)rig virksomhed nyder programmørerne også godt af. De bliver virkelig sat i højsædet, og har hele 3 muligheder for, hvad for et miljø de vil arbejde i.

De kan vælge at arbejde free-lance, dvs. de arbejder hjemme. På denne måde behøver de ikke at tage hensyn til, hvad for en tid på døgnet det er. De kan bare arbejde, når det passer dem.

Den anden mulighed er at arbejde i firmaets kontor-loka-



Isabelle de Batz smiler pænt til CA's udsendte.

ler i Paris. Her bliver de dog nødt til at overholde de almindelige arbejdstider, men der er sikkert nogle programmører, der godt kan lide at holde en vis disciplin.

Den tredje (og langt den mest interessante) mulighed er at tage ud og bo på et slot(!), som UBI SOFT såmænd har købt til formålet. Slottet, som ligger i Bretagne i Vestfrankrig, har omkring 20 forskellige soveværelser og tre kæmpestore lokaler, hvor programmørerne arbejder. De behøver ikke tænke på mad og drikke, for det bliver alt sammen ordnet for dem. Med jævne mellemrum kommer der friske forsyninger til slottet, så det eneste, de be-

høver at bekymre sig om, er programmering. På den måde har de nærmest lukket omverdenen ude, hvilket selvfølgelig også resulterer i, at begreberne tid og rum forsvinder.

Programmørerne sover på forskellige tidspunkter af døgnet (de er sikkert ikke selv klar over, hvilke tidspunkter det er!), men selv hvis alle er oppe samtidigt, er der ingen risiko for, at der opstår en "trafikprop". Hver programmør har selvfølgelig sin egen computer!

Men al denne luksus, er den til for noget? Får programmørerne virkelig LAVET noget, eller fester de bare døgnet rundt og suger på UBI SOFT's resourcer (det ville jeg gøre)? For at få svaret på dette spørgsmål, bad vi om at se nogle af de spil, der er på vej fra det franske firma.

## Blod, labyrinter og vold

Min kammerat (Henrik) og jeg blev trukket ind i et lokale med en masse forskellige computere. Her fik vi lov at muntre os med en lang række af UBI SOFT's spil.

Det første spil vi prøvede var **Night Hunter**. Her er du en vampyr, som skal gå rundt og samle nøgler og dokumenter for at komme videre til næste bane. En vampyr bliver selvfølgelig også sulten, så derfor skal du også finde nogle ofre at suge blod fra. Lad mig her tilføje, at der kommer nogle RET ulækre lyde, når man suger blod! Man kan også forvandle sig til en varulv eller en flagermus, hvilket er ret belejligt i visse situationer. Spillet er indtil videre kun udkommet til Atari ST, men de andre versioner skulle være lige på trapperne, når du læser denne artikel.

Da vi havde fået slukket



Her er Frankrigs  
spil-palads. Bag  
slottets mure ar-  
bejder program-  
mørerne på frem-  
tidens spil.



vores blodtørst, trak yndige Isabelle os hen til en anden skærm. Her fik vi en demonstration af **Puffy's Saga**, som er en blanding af Gauntlet og Pacman. Du (Puffy) og din veninde (Puffyn) er fanget i en fremmed verden, der har form af en række labyrinter. For at komme videre skal du og din veninde indsamle nøgler. Du spiller skiftevis Puffy og Puffyn. Dette spil byder egentlig ikke på noget nyt. Spillet er allerede udkommet til Atari ST, og andre versioner følger efter.

**Skateball** er et sportsspil, der bedst kan beskrives som en blanding af fodbold, vold og vold (samt en anelse vold, Red). Det handler kort sagt om at mørbanke din modstander, undgå forhindringer og score mål. Efterhånden som man kommer på nye baner, bliver man udsat for flere og flere forhindringer. Spillet er allerede udkommet til Amstrad CPC og Spectrum. Andre versioner ventes også snart.

#### BAT uden MAN

Herefter blev vi trukket ind i et andet rum, hvor der mødte os et velkendt syn. Her sad en

mand krumbøjet over en computer, der var totalt begravet i disketter og sodavandsdåser. Jo, det var uden tvivl en programmør. Manden hed Philippe Deratibure og han var i fuld gang med at programmere et spil ved navn **B.A.T.** (Bureau of Astral Trouble-shooters). Spillet foregår på Jorden i dette århundrede. De multinationale firmaers magt er vokset dramatisk. Regeringen føler sig truet af firmaernes indflydelse og sender derfor alle de industrielle ledere væk fra Jorden. De bliver fløjet til den øde planet Selenia, som indeholder det vitale energistof Khogol, der gør rumrejser muligt.

Tilbage på Jorden er en ny regering, The Galaxy Confederation, kommet til magten. Dens første opgave var at oprette en tophemmelig organisation, "B.A.T.", hvis mål er at opretholde fred i hele galaksen. Der er nu kommet en ny sag til BAT agenterne. Det onde geni, Vrangor, truer Selenia's beboere: medmindre de forlader planeten, vil han udrydde dem med bakterielle sprænghoveder. Hvis det lykkes ham at opnå kontrol over Selenia, vil han blive galak-

**Et udsnit af UBI SOFT's spil programmer. I midten ses Phillipe Deratibure, som har programmeret BAT.**

sens hersker. DU er blevet valgt til at eliminere ham.

Der er ikke noget nyt i den forhistorie, men det er der til gengæld i selve programmet, som er et slags rollespil. Det foregår først og fremmest i en by, hvor du skal rende rundt og oplare puzzles. I byen er der over 30 (tredive) interaktive personer, som kan hjælpe dig med at finde løsningen på "mysteriet". Hvad det er for et mysterium ville Phillipe ikke ud med. Min nysgerrighed brændte virkelig, men han var ikke til at rokke.

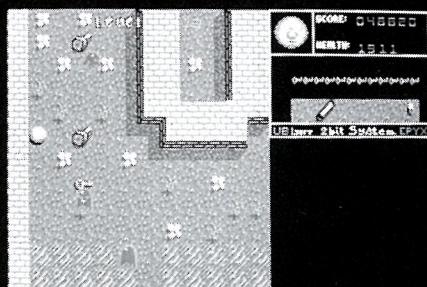
Han lænede sig bare køligt tilbage i stolen og betragtede skærmen. "Jeg har arbejdet på BAT i to år", fortalte han mig og det var tydeligt, at han var tilfreds med resultatet. Det har han nu også grund til at være. Spillet er bygget ret

specielt op. Skærmen viser dit udsyn med flot grafik. Når man møder personer eller vil udføre kommandoer, bliver der åbnet nogle særlige vinduer. Der er 32 farver på skærmen ad gangen, og på lydssiden er der 16 stemmer digitaliseret i 12 bit.

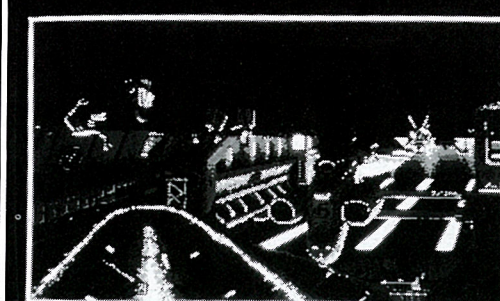
Mens programmøren fortæller mig alt dette, ser jeg pludselig en underlig lille figur dukke op midt på skærmen. Da den ikke ser ud til at høre til spillet, peger jeg på den med en spørgende mine. Phillipe skæver over til skærmen og et nervøst smil sniger sig frem: "Øhh... det er... æhh... VIRUS!". Jamen det var da interessant Phillipe, hvordan har du fået virus?..

Der er også indbygget en hel lille flysimulator i BAT, og selvom 60% af programmet er skrevet i BASIC (ja, du læste rigtigt) ser det ikke ud til at påvirke spilbarheden. Når spillet udkommer i oktober til ST og Amiga, følger der et helt spilbræt med, og det er tanken, at BAT skal blive en slags ny "Ultima-serie", hvor personerne er kompatible med hele serien. Jeg glæder mig allerede!

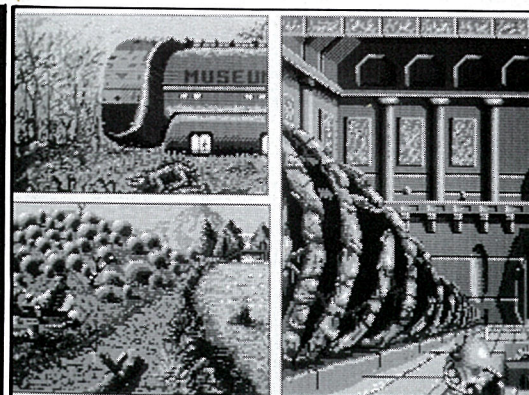
Peter Normann



ST-Puffy's Saga.



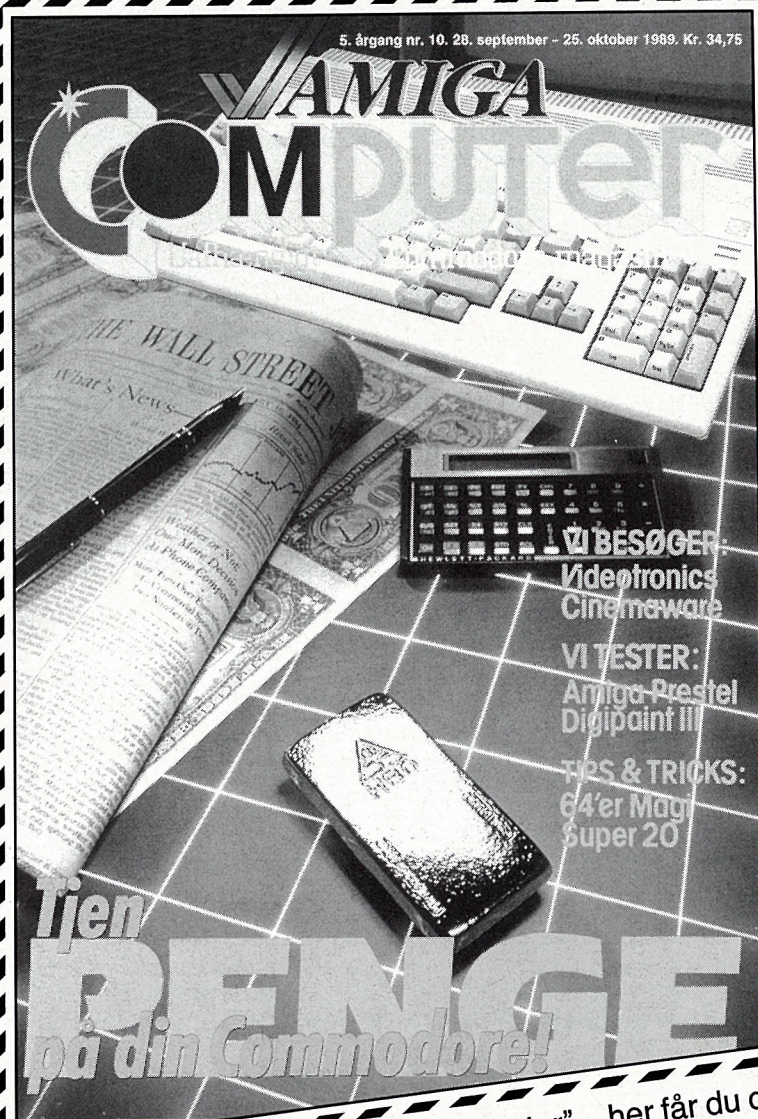
AMIGA - B.A.T.



ST-B.A.T.



# Tjen PENGE på din Commodore!



**"COMputer"**  
- for dig  
og din  
Commodore!

Vil du være rig? Så check lige det nyeste nummer af "COMputer" - her får du den første opskrift på hvordan du med din Commodore's hjælp kan skabe din egen økonomiske fremtid. Derudover har vi testet Digipaint III, Prestel systemet, besøgt Videotronics og Cinemaware, USA. Vi giver dig rutiner til trackloadning, auto-opringer og meget mere, foruden de seneste news, og 7 siders tests af de hotteste games til C64 og Amiga. EKSTRA EKSTRA!! TV2 stjernen Super-OsWald på tilbud i denne måned!!

**DON'T MISS!**

**"COMputer" - DIT Commodore månedsmagasin. I din kiosk idag!**



# BATMAN!

Bat-feberen raser! Den kappeklædte superhelt fylder 50 år, og er mere populær end nogensinde. Læs tegneserien, se filmen... spil spillet! CA tager pulsen på BAT-fænomenet.

Når den almindelige dansker hører navnet "Batman", tænker han vel først og fremmest på den TV-serie, som DR har haft kørende gennem længere perioder i den sidste tid. Men denne serie har faktisk så godt som intet at gøre med den "virkelige" Batman figur.

Det hele startede i 1938, da en opfindsom teenager ved navn Bob Kane pludselig fik en lys ide. Den kun 18-årige tegner var ansat ved DC Comics, og da hans firma bad ham om at udtænke en ny superhelt, valgte han at være original. Dengang var Superman det helt store, men Kane's helt var helt (ha-ha) anderledes end alle de kendte Marvel superhelte. Batman kommer ikke fra planeten Krypton, han kan ikke flyve, og han har ingen mystiske super-kræfter. Bruce Wayne (som han hedder "i virkeligheden") er et menneske som du og jeg.

Men som 10-årig bliver han udsat for en chokerende oplevelse, som får afgørende betydning for resten af hans liv. Drengen ser hjælpeløst til, mens begge hans forældre brutalt bliver skudt ned af en tyv. I sin fortvivlelse sværger den unge Bruce at vie resten af sit liv til en evig kamp mod verdens forbrydere. Som voksen indser Bruce, at han har brug for en effektiv forklædning, der kan skræmme banditterne og skjule hans sande identitet. Netop da splintres ruden med et brag, og en flagermus flyver ind gennem vinduet. Det er i det øjeblik, at Bruce Wayne beslutter sig for at blive - Batman.

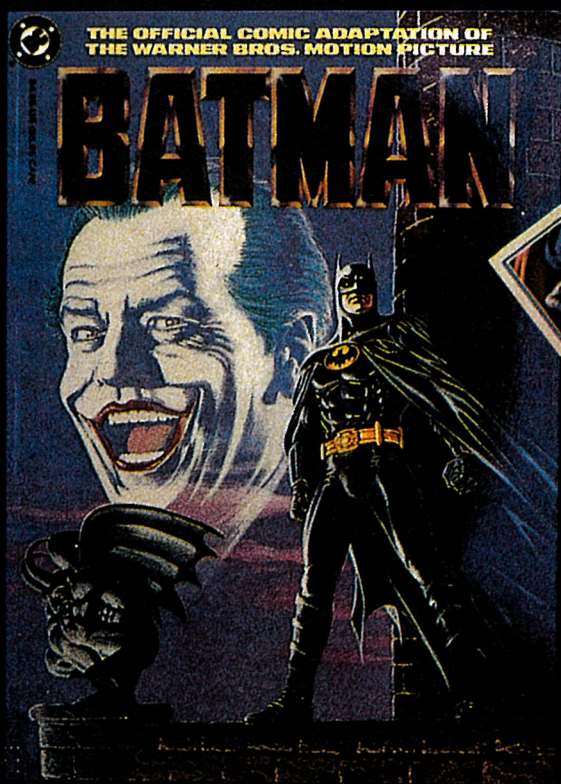


Jack Nicholson er Jokeren



Bag alle store mænd står en lille pige. I batmans tilfælde handler det om Kim Basinger.

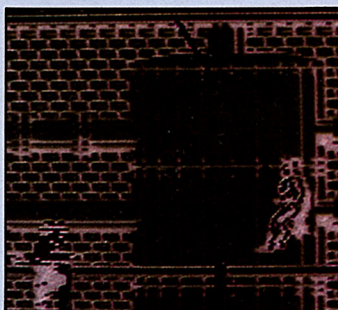




AMSTRAD – Det første Batspil.



AMIGA – Batman: The Caped Crusader.



C64 – Batman: The Movie.

## BATMAN SOM COMPUTERSPIEL

Med hjemmecomputerens udbredelse, opstod der et nyt medie, hvor Batlegenden kunne komme til udtryk, og allerede i 1986 indså Ocean, at der var store spil-muligheder i Batmans heltegeninger. Siden da har de udgivet to Batman-spil, og et tredje er på vej.

Det første Bat-spil var et arcade adventure af den type, hvor man ser grafikken skråt oppefra (et såkaldt "3D isometrisk arcade adventure"). Spillet mindede meget om de klassiske Ultimate spil, og var fyldt med veludtænkte grafiske puzzles.

Da Ocean et par år senere hørte, at Warner Brothers forberedte en stor Batman film, skyndte de sig at købe spilrettighederne til ikke eet men to spil: et over filmen og et over tegneserien. Tegneserie licensen dukkede op sidste forår under navnet "Batman: The Caped Crusader". Det var et delvist ikonstyret arcade adventure, hvor grafikken var bygget op som

tegneserie striber, der "overlappede" hinanden på en ret original måde. Og nu er der altså endnu et Bat-spil på vej. "Batman: The Movie" er betydeligt mere action-præget end de to tidligere titler. Spillet lægger sig tæt op ad handlingen i filmen og består af 5 forskellige levels:

Den første del foregår i en kemisk fabrik, hvor Batman er på jagt efter Jokeren. Samtidig skal han tage kampen op med både politfolk og forbrydere. Med sin "batarang" kan han svinge sig rundt mellem forskellige platforme. Gameplayet minder en del om "Bionic Commandos", og skærmen scroller i 8 retninger. I næste bane er Batman ude at køre i Batmobilen, hvor han jager Jokeren gennem Gothams gader. Biljagten ses fra siden, og skærmen scroller sidelæns ligesom i "Roger Rabbit".

Efter at have udført et par kemiske analyser hjemme i Bathulen, hopper Batman ind i sin flyvende Batwing. Jokeren har placeret ballonerne med sin farlige lattergas rundt omkring i Gotham City, og du skal skære rebene

over, uden at prikke hul på ballonerne. Denne del af spillet er diagonalt scrollende ligesom det gamle "Zaxxon" til 64'eren.

I sidste level kommer den endelige konfrontation mellem Batman og Jokeren, som har søgt tilflugt i en kirke. Gameplayet her skulle minde en del om første level.

"Batman: The Movie" er nok en af de hotteste spil-licenser nogensinde, og næsten uanset hvordan spillet bliver, har Ocean en sikker bestseller på hænderne. Det er svært at komme i tanke om, hvornår der sidst har været så stor opmærksomhed omkring en film, og den megen publicity kommer naturligvis også spillet til gode.

Spillet er designet af Mike Lamb og Dawn Drake, der var ansvarlige for Spectrum versionen af Robocop. C64 udgaven bliver programmeret af Zach Townsend og Andrew Sleigh, hvis tidligere titler omfatter spil som Platoon og Renegade III. Vi regner med at have en stor og tilbundsående anmeldelse klar til næste nummer.

Da tegneserien havde eksisteret i et års tid, begyndte historierne så småt at antage et fast mønster. De samme "super-skurke" gik igen fra gang til gang, og mange af dem er nogle særdeles farverige skikkelser. Tag f.eks. kattedamen, Pingvinen og Gækkeren. Men vigtigst (og værst) af alle er Jokeren. Aldrig har udtrykket "syg humor" været mere relevant end i Jokerens tilfælde. Han er simpelthen ekspert i bizarre mordmetoder. Prøv f.eks. hans helt specielle lattergas - du DØR af grin! Man er på intet tidspunkt i tvivl om, at her er en superskurk, der virkelig NYDER sit job!

Samtidig fungerer Jokeren som Batmans diametrale modsætning. Med sin evigt fremfusende og sindsygt smilende adfærd, udgør han et naturligt modstykke til den alvorlige og noget mere tilbageholdende Bruce Wayne.

### Den dæmoniske korsridder

Den oprindelige Batman var helt anderledes end ham, der skildres i TV-serien. Bob Kanes helt var en mørk og truende skikkelse, med et psykotisk skær over sig (ikke så sært med den barndom!). Han veg ikke tilbage for vold og selv-tægt, og havde han levet idag, ville man sikkert have betegnet ham som fascistisk!

Han var altså ikke var entydigt "god", og også på dette punkt skilte figuren sig ud fra "Superman", der med sin utrættelige kamp for "the American way" altid har stået





Filmen er rig på "special effects", og nogle af dem er ret voldsomme. Her ser du en lille demonstration af Jokerens specielle lattergas...

Michael Keaton er Bruce Wayne – her uden BAT-kostumet.

som det ultimative borgerideal. Datidens Batman historier var rå, og havde en okkult og mytisk stemning over sig.

Tegneserier var i det hele taget mere voldelige dengang, og på et tidspunkt blev det da også for meget for nogen. I 1954 indførte man nye og skrappe censur-love, og det førte til at Batman-figuren ændrede sig drastisk.

#### Det komiske dydsmønster

Al saft og kraft forsvandt som ved et trylleslag, og tilbage blev en totalt udvandet version af den originale figur. Der var ikke længere nogen, der kom til skade i historierne, som nu var henlagt til et totalt urealistisk (for ikke at sige barnligt) miljø.

Det er denne "stuerene" Batman, der sidst i 60'erne blev taget op i den (efter manges mening alt for) velkendte TV-serie. Batman-myten er her reduceret til indbegrebet af enhver svigermors drøm: han taler pænt, er god ved pensionister og tilbringer det meste af sin tid i Bathulen, hvor han sidder og drikker sødmælk sammen med Robin.

Nogle synes den slags er sjovt, andre får brækformermelser. Under alle omstændigheder, så er alle stereotyper kedelige i længden, og da tiden igen blev lidt mere "moden", begyndte man så småt at hente den gamle Batman frem fra mølskabet - til stor glæde for den betragtelige skare af indgroede BAT

fans, som altid har og altid vil eksistere.

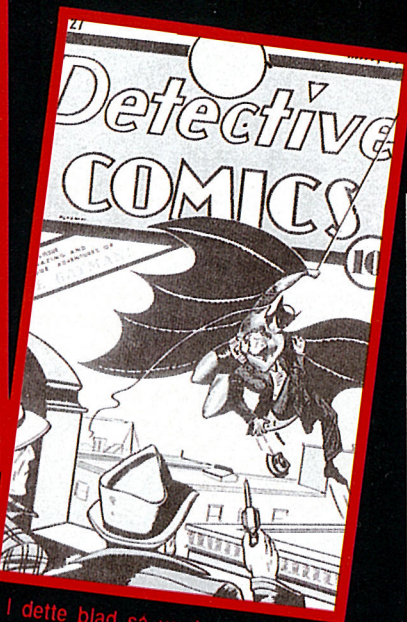
#### Årets film-hit!

Nu er filmen her altså, og spørgsmålet på alles læber er sikkert: hvad er det for en Batman vi møder her - et komisk dydsmønster eller en dømnisk kørsidder?

Da arbejdet på filmen startede, var der stor bekymring blandt de mest indgroede Bat-fanatikere, der frygtede, at filmen ville fremstille deres helt på samme måde som TV-serien. Deres frygt syntes velbegrundet: Filmens instruktør, Tim Burton, havde ry for at lave lette komedier, og Batman skulle spilles af Michael Keaton, der i manges øjne faldt ind under betegnelsen "blød mand" og i hvert fald IKKE matchede den traditionelle forestilling om, hvordan Batman ser ud.

Men så snart de første trailers kom ud, faldt folk til ro igen. Et enkelt blik på film-billederne afslører hurtigt, at det IKKE er TV seriens latterlige duksed-reng, denne film handler om. Filmen beretter om, hvordan Batman og Jokeren blev til, og hovedtemaet er netop kampen mellem de to ærkefjender. Jokeren har udtænkt en djævelsk plan (noget med livsfarlig lattergas i skrøbelige balloner!), og Batman er som sædvanlig Gotham borgerens eneste håb.

Men forholdet mellem de to hovedfigurer skildres mere



I dette blad så verden Batman for første gang.



## FLAGERMUS OVERALT!

En amerikansk undersøgelse siger, at Batman logoet hører til blandt verdens fire mest indarbejdede symboler, idet de tre øvrige skulle være hagekorset, Coca Cola og Mickey Mouse. Det er ikke tilfældigt, at filmplakaterne (lidt arrogant) nøjes med at vise logoet og premieredatoen. Det sort/gule emblem taler simpelt-hen for sig selv.

Og man ser flagermus-logoet overalt i denne tid. Det dukker op på T-shirts, pladecovers, plakater, klistermærker og andet PR materiale. Batman skulle efter sigende være den første film i historien, hvor indtægterne fra den slags "merchandise" overstiger indtægterne fra selve filmen, hvilket jo siger en del. Pladen med Prince's soundtrack går som varmt brød, og man kan ikke gå en tur på gaden uden at støde på den karakteristiske Bat-T-shirt. Mange af de gamle tegneserier er blevet genoptrykt i anledning af den nye film, og film-manuskriptet kan købes som både bog og tegneserie. Man har sågar lanceret en særlig Bat-tyggummi!

Filmselskabet Warner Brothers (som sjovt nok også ejer DC Comics) skovler penge ind, hver gang et BAT-produkt bliver langet over disken, så der er ikke noget at sige til, at de gør et stort nummer ud af at beskytte deres ophavsret. Alle blade, der viser billeder af Batman, skal derfor skrive en lille besked om ophavsretten. Og det gør vi så:

**Batman logoet samt alle billeder fra filmen og tegneserien er TM & (C) Copyright 1989 DC Comics Inc. All rights reserved.**

## VIND BAT-VIDEO'ER!

Ocean har forsynet os med en bunke videofilm, hvor stjernen er... ja gætt engang. Godt nok er det en ældre Bat-film (den nye kommer ikke ud på video foreløbig!), men hovedfigurerne er selvfølgelig de samme.

Hvad du skal gøre for at vinde? Piece of cake! Lav et sjovt BAT-rim og send det til den sædvanlige adresse. Det behøver ikke være særlig langt eller meningsfyldt for den sags skyld. Vi piller simpelthen de sjoveste rim ud, og forsyner de heldige indsendere med et originalt eksemplar af den spændende BAT-film!

Søren Bang Hansen





**De fleste mennesker tager kraftigt afstand fra det. Mange unge svælger i det hjemme på videoen. Det er et af de største emner i TV-Avisen. Og det er en vigtig del i langt de fleste computerspil...**

C64 – "Wolfman" af Rod Pike. I England er spillet forbudt for børn under 18 år!

Pete Stone: "Voldelige spil er mest morsomme".



# FORBUDT FOR BØRN!

Det er selvfølgelig vold, vi taler om. Vold i alle afskygninger. Vold på gaden. Vold i biografen. Vold på computerskærmen. Men er det skadeligt? Mange film er "Uegnede for børn" eller "T/O 16", og i visse lande forbyder man også de mere vilde actionspil. Hvorfor mon? Gør de folk voldelige? Hvis Ivan på 12 hugger hovedet af sin bedste ven i Barbarian, henter han så brødkniven og gentager succesen i den virkelige verden? Og hvorfor er vold sjovt? Hvad får videomaner til at se det samme mord igen og igen?

## Barbarer og rullende hoveder

For at få disse spørgsmål besvaret, fattede vi røret og snakkede med nogle mennesker, der oplever sagen fra en lidt anden synsvinkel: folk fra softwarebranchen. Føler de, at deres computerspil er skadelige? Føler de indirekte skyld over ting som "Hungerford-massakren", hvor unge mennesker i Rambo-tøj dræber masser af uskyldige? Vi lagde ud med at ringe til Pete Stone, der er public relations manager på Palace, firmaet bag Barbarian:

CA: Tror du, at voldelige spil som Barbarian kan skade børn?

PETE: Nej, det tror jeg ikke. Børn har en god fantasi, men de kan godt skelne mellem spil og virkelighed - specielt på en meget begrænset maskine

som Commodore 64. Der virker det mere som en tegnefilm.

CA: Du mener ikke, at de kan finde på at gøre diverse grimme ting med hinandens hoveder efter at have spillet?

PETE: Næh, de tager det bare som et spil, en leg.

CA: Du har altså ikke noget imod at lade dine børn - hvis du har nogen mere sig med Barbarian?

PETE: Nej, min datter kan godt lide spil. Også Barbarian.

CA: Hvor god er hun?

PETE: Ikke ret god - hun er kun 4! Men hun kan godt lide spillene som tegnefilm. Specielt når hun selv har indflydelse på tingene på skærmen.

CA: (Griner) Hvad så med at kæmpe to mod hinanden i samme spil?

PETE: Det er mere som fodbold. Jeg er selv en stor fan af two player-spil. Jeg har set mange kampe, og jeg har da også selv deltaget i manganen en dyst på den gamle "The Way of the Exploding Fist". Det er bare sjov.

CA: Men hvad så med den brutale hovedafhugningssekvens?

PETE: Det er også morsomt. Du hugger hovedet af din kammerat, og så griner I begge to.

CA: Hvad med ting som Hungerford-massakren?

PETE: Jeg tror det er folk, der er syge i hovedet på een eller anden måde. Måske spiller spil en rolle, men i så fald er

den meget, meget lille. Problemet opstår, hvis folk ikke kan adskille den fiktive verden fra den virkelige.

CA: Mmm...

PETE: Der har altid eksisteret voldelige elementer - også før computeren blev opfundet. Men det har efter min mening noget at gøre med miljø og opvækst. London er mere voldelig endovre hos jer, tror jeg. Du ser volden på gaden. Det hjælper også, hvis der er alkohol med i billedet. Når de forskellige pubs i kvarteret omkring vores kontor lukker ved 11-tiden og folk kommer ud, medfører det også vold af forskellig art!

CA: Censur er altså ikke nødvendigt?

PETE: Nej, egentlig ikke.

CA: Men hvad så med "T/O 18" behandlingen af Dracula?

PETE: Jeg tror, at CRL gerne ville censureres. For publicity-ens skyld.

CA: Hvorfor er vold - tilsyneladende - så vigtig en ingrediens i spil?

PETE: Det er underligt, men sandt: spil, der ikke er voldelige, er ikke morsomme! Et spil består i bund og grund af et mål og en eller anden form for fjende, der forhindrer dig i at nå målet. Den resulterende kamp er så en del af spillet. Ikke bare vold.

## Blødtørst-instinktet

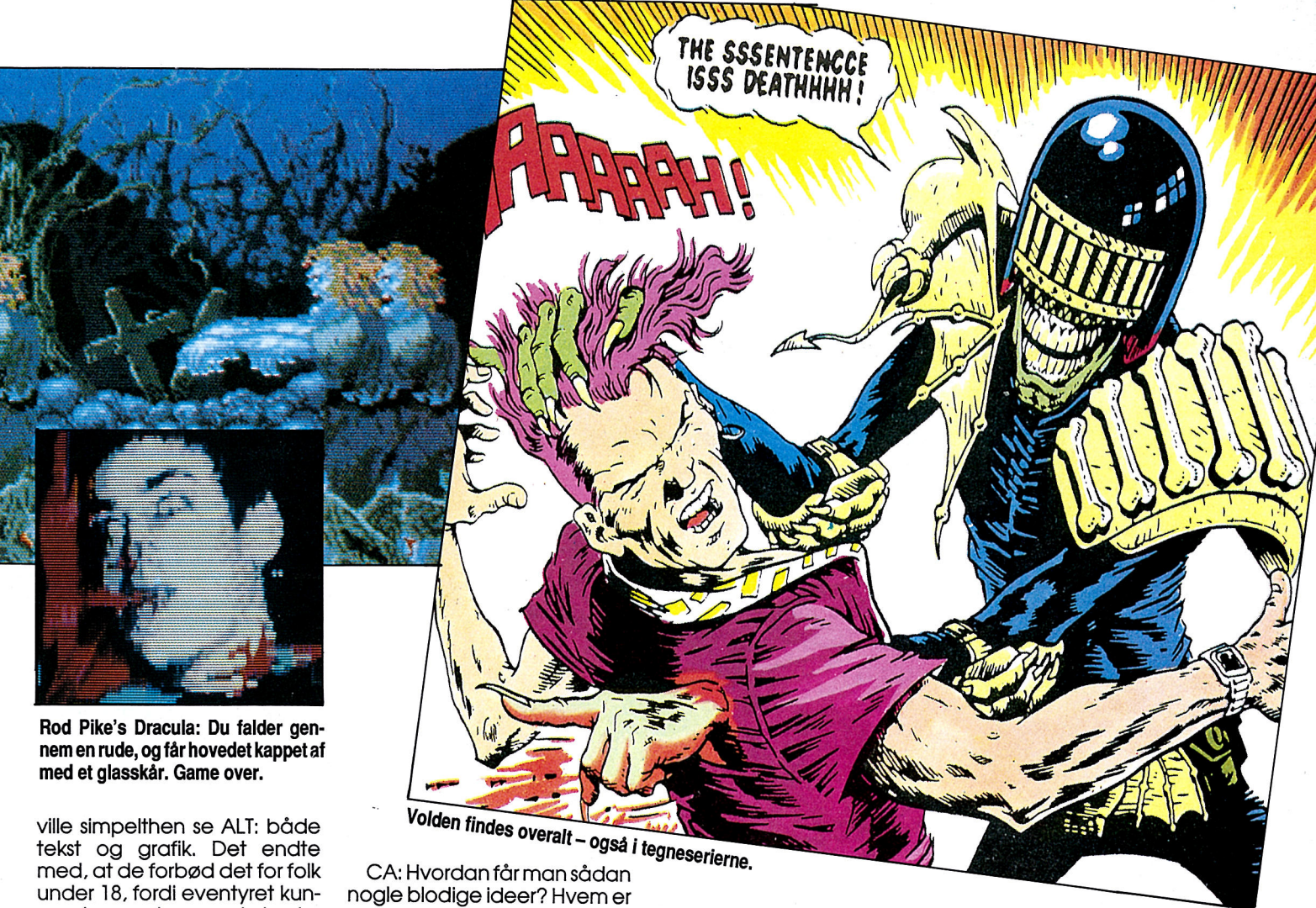
Herefter ringede vi til Richard

Barclay fra Gremlin, der bl.a. har stået for udgivelsen af Techno Cop, som i Amiga-versionen har nogle MEGET saftige scener med blod over både gulv og vægge. Også her mente man, at den slags vold ikke kan skade børn, der jo allerede er blevet udsat for så meget andet. "Det er jo kun spil," siger man. "Censur er unødvendigt". Undtagen med hensyn til eventyr som Dracula... Men hvad er det med Dracula? Eventyret, der udgives af CRL, er en meget blodig og uhyggelig (dvs. fed!, Jakob) oplevelse, skabt af Rod Pike, der flere steder har opnået en nærmest kultagtig berømmelse. Hvem er manden bag disse voldsepistler, og hvad har han at sige om censur? Vi fandt frem til hans adresse et sted i England:

CA: Hvordan gik det egentligt til, at Dracula fik det berygtede "T/O 18"-stempel klasket på sig?

ROD: Jo, det begyndte med, at jeg havde lavet spillet, der skulle udgives af CRL. Da spillet var det eneste i sin genre, var Clement Chambers fra softwarehuset lidt betænkelig. Han søgte retshjælp og fik besked på, at alle billeder kunne censureres - også på computere. Han henvendte sig til British Board of Film Censors, der - selvom det var et nyt felt for dem - hurtigt blev interesseret. De





Rod Pike's Dracula: Du falder gennem en rude, og får hovedet kappet af med et glasskår. Game over.

ville simpelthen se ALT: både tekst og grafik. Det endte med, at de forbød det for folk under 18, fordi eventyret kunne give nogle meget stærke oplevelser.

CA: Hvad syntes du om den afgørelse?

ROD: Jeg var egentligt lidt ked af det. I bøger er der overhovedet ingen censur, men her... Egentlig ville jeg også helst have lavet text-only eventyr, men spil med grafik sælger langt bedre.

CA: Hvad var censorerne specielt bekymrede for? Jeg har selv spillet alle eventyrerne efterhånden, og jeg fandt dem gode - specielt på grund af atmosfæren, grafikken og volden!

ROD: Godt... Godt... Meget godt... (!)

CA: (Ier) Hvad med døds-scenerne? Jeg har glade minder om en vild Dracula, der svingede mig rundt og rundt.

ROD: Ja, det var en af dem, de syntes var værst. Men der var også nogle af billederne. Det med øjet i t-skreen gjorde ikke større indtryk, men det flånsede hovede med glasskårene op gennem halsen kunne de ikke så godt lide!

CA: Men tror du, at spillene kan skade børn?

ROD: Næh, i hvert fald ikke mere end de mange horror-bøger og videoer på markedet. Også selvom videoerne er forbudt for folk under 18.

CA: Hvordan får man sådan nogle blodige ideer? Hvem er du egentlig?

ROD: Jo, ser du, jeg er 44 år...

CA: (Pinlig tavshed)

ROD: Nå, det havde du vist ikke regnet med! Jeg er administrerende direktør på en fabrik, der har specialiseret sig i at lægge teflon på diverse ting og sager. Lige fra Sea-wolf- missiler til stegepander. Det hele startede med, at vi købte en computer til min dengang 13-årige datter - hun er 17 nu - den skulle hjælpe hende med lektierne.

ROD: Jeg må indrømme, at jeg ikke spiller ret meget. Jeg fik inspiration fra Colossal Adventure, men jeg har aldrig prøvet et Infocom-eventyr! Bøger læser jeg nogle af, når jeg har tid - mest Stephen King og Peter Straub. Men ikke for mange. Jeg vil nødigt stjæle ideer fra andres værker. Ellers prøver jeg at forestille mig situationer, der ville skræmme mig personligt. På en måde bruger jeg mig selv som måleenhed, og så beskriver jeg scenerne i detaljer. Efter min mening er det skrevne ord bedre end billeder. Film begrænses af instruktører og skuespillere, mens bøgerne kun begrænses af ens egen fantasi.

CA: Hvad laver du nu - kan vi vente nye spil snart?

ROD: For øjeblikket prøver

jeg at skrive en roman, og jeg har allerede færdiggjort et par noveller. Ellers har jeg to spil "i hovedet". Det ene er baseret på novellen, mens det andet er en spændende blanding af sport og horror.

CA: ?

ROD: Ja, det KAN lade sig gøre at få noget godt ud af den kombination! Men jeg vil ikke give noget væk her. Måske kommer der noget til jul, og i så fald lavet på PAW til de populære 8-bit maskiner.

CA: Hvorfor er vold sjovt? Det virker ihvertfald sådan!

ROD: Folk bliver stille, når de ser klip fra Nordirland eller Beirut i TV. Hvad enten de kan lide volden eller bliver skræmt af den, bliver de tiltrukket magnetisk. Jeg tror, at det er en menneskelig karakteristisk. Bare se, hvordan folk stimler sammen, hvis der sker en bilulykke - det virker nærmest som et "blodtørstinstinkt". Og så er det sikrere at få afløb foran skærmen end i det virkelige liv!

#### Censur i Danmark

Den almindelige mening blandt de interviewede er klar: vold er ikke skadelig. Men alligevel er 2 af vore nabolande stærkt kritiske overfor det populære computermedium. Vi besluttede os til at op-

søge Statens Filmcensur for at se, om vi kunne risikere noget fra den kant. Altså: mon danske censorer kunne finde på at hoppe med på den overkritiske vogn med Tyske tilstande og tilbagetrækninger af spil? Eller kan vi følge os sikre foreløbig?

Solen skinnede fra en grå københavnerhimmel, da vi, CAs kendte reporter-team (Jakob og Christian, Red.), tog ud for at besøge Statens Filmcensur. For at undersøge Danmarks officielle spilholdning havde vi medbragt et styk 64' (er (tung) og en Amiga 500 (meget tung) og selvfølgelig en stabel spil, som vi mente ville kunne forarge en streng censor, og måske endda fremkalde løftede pegefingre. Havde vi forventet store forhold, blev vi i hvert fald skuffede. Skattedirektoratet optog det meste af den 5 etager høje bygning, og vi måtte helt op for at finde den lille snuskede grå dør, der lukkede indgangen til censuren. Med øjne og ører åbne trådte vi ind, og blev vist hen til en lille lydisoleret biograf, hvor vores kontakt, censor og skolepsykolog Birgit Bruun, bevæbnet med papir og blyant, netop kastede sit kritiske blik på en ny



engelsk film, "Deceivers". Lydløse satte vi os ned og kiggede med det sidste kvarter, før Birgit begyndte at fortælle om sit arbejde:

CA: Hvad er formålet med Statens Filmcensur?

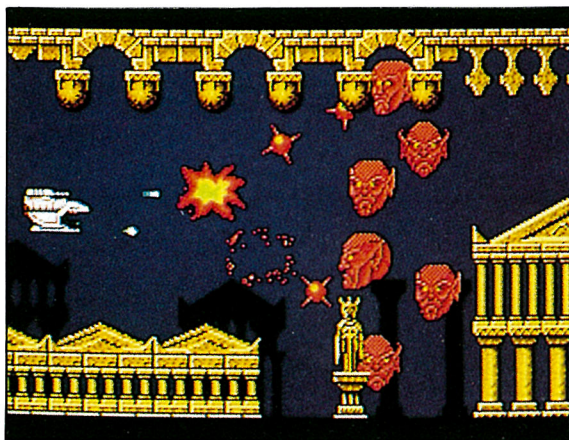
BB: Det primære formål er at beskytte børnene, når de ser film ved offentlige forestillinger, dvs. film der vises i biograf, sportshaller, biblioteker osv. Altså også videofilm, der vises de steder, men IKKE de videofilm, som man går ned og låner, lejer eller køber, og altså heller ikke filmene fra DR og TV2. Man formoder, at disse TV stationer laver en eller anden form for selvrens.

CA: Hvad er det, I prøver at skåne de mindreårige for?

BB: Især skræmmende, voldelige og forrående scener, og det gør vi ved at forbyde film for dem, hvis vi tror at de kan blive påvirket med skadevirkninger til følge.

CA: Skadevirkninger?

BB: Det kan være mange ting. Både det at være bange



AMIGA - Menace: Abstrakt vold er ikke skadelig.

her og nu, men også det at være bange hele næste uge. At vågne op med mareridt. Der kan også være skadevirkninger på længere sigt, men det kan vi selvfølgelig ikke måle. Samtidig skal vi beskytte de unge op til 16 mod MEGET voldelige og forrående film. For eksempel film, der ved at virke instruktive (hvilket f.eks. gælder strangulerings-scenerne i "Deceivers") eller direkte forherligende, skildrer helte og miljøer, som mange unge ser op til. James Bond, bare for at nævne eet navn. For de mindste har vi en "vejledende" grænse, hvor film kan frarådes for børn under syv, hvis vi skønner, at de er for uhyggelige. Vi er to censorer og en suppleant, og så har vi en formand, der er dommer i Kulturministeriet.

CA: Hvor mange film får I set på en uge?

BB: Nogen gange er der ikke ret meget. Sommerferien er f.eks. en død periode. Men ellers en til to film om ugen. Samlet godt hundrede film årligt.

CA: Hvor lang tid har du arbejdet her, og er det et spændende job?

BB: Jeg har censureret film siden december 1987. Firkantet set er det ikke ret afvekslende at censurere, men det er jo vidt forskellige ting, vi får ind.

CA: Forklar filmens vej fra distributøren til biografens lærer.

BB: Ja, alle film er fra starten kun tilladt for børn over 16, og hvis distributørerne vil prøve at nedsætte grænsen, må de sende filmspolerne til os. Vi ser så på filmen, for derefter at komme med en dom. Vores afgørelse skal selvfølgelig kunne ses, så vi udfylder et kort, og de kort SKAL følge filmen, så alle kan se, hvad vi fandt frem til. Og så skal man samtidig, når man laver pla-

kater eller reklamerer for film i dagspressen, skrive denne censurafgørelse. "Det skal ved tydeligt opslag tilkendegives" hedder loven - og så kan vi så diskutere om det diskrete "T.O. 16" er tydeligt nok, men det er en anden sag.

CA: Kan du komme med et konkret, interessant censur eksempel?

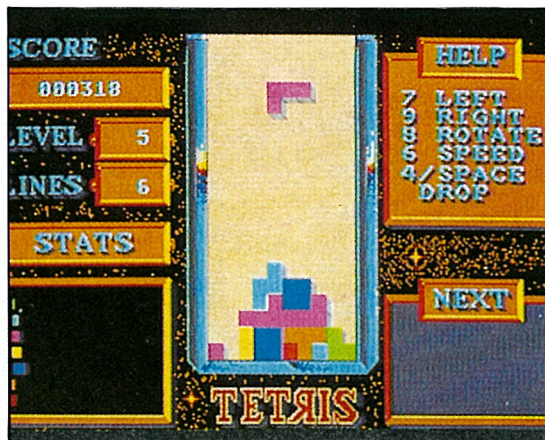
BB: Ja, for at tage et aktuelt eksempel, så måtte vi se Licence to kill (James Bond) fire gange. Distributøren ville meget gerne have grænsen lagt ved de tolv år, og begrundede det blandt andet med, at de foregående Bond-film havde fået denne behandling. Men det kunne vi ikke gå med til, for den her er mere rå end de foregående. Hver gang vi sendte filmen tilbage med en hvid seddel (Hvide sedler betyder tilladt over 16, grønne betyder T.O. 12 og den røde står for fri adgang), klippede de lidt i filmen, og bad os se den endnu engang. Men da disse ændringer sammenlagt måske omfattede 30 sekunder, ændrede de ikke noget: tonen i filmen var stadig den samme, og vi stod fast.

CA: Hvor stor betydning har sex for din bedømmelse?

BB: Her er en af de store forskelle mellem os og censuren i USA. De tillader små børn at se ret kraftige voldsscener, mens sex under dyner og lange kys kan få dem til at finde stempel "tilladt over 18" frem. Herhjemme har vi den modsatte holdning. Men drejer det sig om meget sadistiske scener, må vi selvfølgelig skride til handling.

#### Dansk spilcensur?

Nu var det tid til at finde udstyret frem. Som i Skrydstrup-artiklen (CA#2) var der alvorlige problemer med kombinationen af kabler, stikdåser og Christian. Jakob kunne der-



ST-Tetris. Ublodig underholdning!



Licence to Kill: Forbudt for børn under 16.

imod ikke forstå, at når han hev stikket ud på flersynet, så ville det IKKE tænde! Det første spil, vi udsatte vores censor for, var Sword of Sodan - made in Denmark og kendt for sine voldelige sekvenser. Med en lettere skepsis bemærkede Birgit "at det vist var lidt ensformigt det der", og blodet gjorde ikke noget videre indtryk på hende. Selv da vi resolut halshuggede en kæmpe, kom der ikke andet end et hånligt fnys fra censorstolen. Det eneste, der undrede hende, var at nogen overhovedet gad tilbringe mere end et kvarter med spil af den type. Heller ikke IK+, Barbarian eller Vigilante ændrede hendes synspunkt. Birgit mente, at grafikken mest af alt mindede om tegnefilm med farvestrålende figurer og personer med flere liv.

For at få hendes mening om et lidt mere "typisk" computerspil, viste vi hende også Menace (et vandret shoot'em up, Red). Det var hun endnu mere tolerant over for: "Det her er så abstrakt, og har endnu mindre med virkeligheden at gøre end de andre

## GØR-DET-SELV CENSUR

Når man er censor og skal se en film, tager man udgangspunkt i, at filmen er tilladt for alle. Hvis dette, efter censorens skøn, ikke viser sig at være tilfældet, kan filmen placeres i en af følgende 3 kategorier:

**FRARÅDES UNDER 7** - træder i kraft, hvis der er uhyggelige undertoner eller musik for den sags skyld. Der skal ikke meget til at skræmme de mindste, der også har let ved at identificere sig med hovedpersonerne, især hvis de er børn eller dyr.

**T.O. 12** - er næste trin. Forekommer der tydelige mord (men uden at være detaljerede, instruktive og langtrukne), vil det nok være denne grænse, der bliver brugt. Men også motivet (hvis der er noget) bag mordet er vigtigt. Sker der meningsløse drab eller rovmord, vil dommen nok lyde...

**T.O. 16** - den skrappeste censur. Også forherligelser af forskellige miljøer og helte dyrkelse kan være grund til at klister denne mærkat på. Alle hårde pornofilm, splatgyserne, krigsfilmene og flere politifilm hører hjemme her - en ret stor gruppe.

Det skal lige indskydes, at der ikke findes tabeller, så man kan gruppere alle film efter "antal mord" eller lignende. Det er mest helhedsindtrykket, der er afgørende, og hvis en censor er i tvivl, bliver filmen set af andre, indtil man i fællesskab har truffet en afgørelse.





#### AMIGA - Sword of Sodan: Tilladt for alle

spil" sagde hun. Samme holdning havde hun til rumfilm, der er så virkelighedsfjerne, at de næppe kan have nogen indflydelse på nogens tankegang.

Heller ikke forskellige sex-spil kunne ryste censor. "Det er ikke andet end pornoblade, der er kommet op på skærmen" var dommen. Med sved på panden spillede vi vores sidste kort: Dracula, der er blevet forbudt for børn i England. Ville DET kunne forarge Birgit? Prøv at gætte..! "Med al den tekst er det nærmest en bog, og vi har gudskelov ikke bogcensur i Danmark, eller for den sags skyld ret mange andre steder."

#### Censurens dom

På dette tidspunkt følte vi, at det måtte være på tide med en generel bedømmelse den statslige censur-instans. En bedømmelse, der ikke virkede særligt overraskende efter den sidste halve time: "Der er intet specielt 'farligt' ved den vold, I har vist mig. På grund af computerens grafiske begrænsninger virker det hele mere som tegnefilm, hvor aktørerne jo i reglen kommer ud for dybt voldelige og urealistiske ting, ofte nærmest på grænsen til det latterlige. Det er ikke muligt at skabe et film-lignende billede, og som sådan en realistisk filmstemning." Birgit havde åbenbart ikke noget imod at lade lille Pia på 3 spille Sword of Sodan.

På dette tidspunkt trak Christian Tetris op af tasken og smækkede spillet i 64'eren - bare for at vise noget andet. Dette spils konstruktive og udviklende gameplay var mere acceptabelt end resten, og som Birgit sagde det: "Hvorfor mon der ikke er lavet flere spil af den slags?" Ja, hvorfor mon?

Jakob Sloth  
og Christian Sparrevohn

## VOLDENS HVEM-HVAD-HVOR

Den officielle danske censur-instans mener altså ikke, der er grund til at censurere computerspil i Danmark. Men hvad mener du selv? Her er en liste over nogle af de mest voldelige spil. Prøv dem (på eget ansvar) og se, hvad du synes!

## ACTIONSPIL

I denne genre er de vigtigste virkemidler grafik og lyd, og det sætter selvfølgelig nogle tekniske grænser for, hvor blodige spillene kan være. Men alligevel...

#### Way of Exploding Fist Melbourne House

Dette spil var det første i den endeløse række af "karatespil", som alle sikkert har stiftet bekendtskab med. Lad mig f.eks. nævne IK og IK+ fra System 3. De har alle det tilfælles, at der sjældent forekommer blod eller indvolde i spillet. Derimod er der masser af tørre tæsk, samlede skrig og den karakteristiske lyd af en karatekæmper, der får sit kranium knust af modstanderens hæl.



#### Barbarian I og II Palace

Igen et kampspil, men denne gang har voldsudøverne fået diverse redskaber til hjælp. Det første Barbarian spil dukkede op på et tidspunkt, hvor spilverdenen var ung, uskyldig og helt uvant med blodige halshugninger. Vi var derfor nogen stykker, som spærrede øjnene op, da modstanderens hoved pludselig løsnedes sig fra kroppen i en sky af blod, og fløj gennem luften i en nydelig rund bue!

#### Sword of Sodan

##### Discovery

Dette danskproducerede spil kan næppe vække forargelse idag, men i virkeligheden er det mindst lige så voldeligt som Barbarian. Vor sværd-kæmpende helt efterlader en stribe af blodige kadavere, og grafikken er en god del mere realistisk end på 64'eren

#### Technocop

##### Gremlin

Ved første øjekast ligner Technocop et ganske almindeligt multi-level action-spil, men så snart man affyrer sin pistol mod en af mændene på 2. bane, opdager man noget andet. De lægger sig nemlig ikke pænt ned på gulvet for at dø. Afdøde ligger på gulvet.. OG på væggen, OG på loftet...

#### The Muncher

##### Gremlin

Dette spil tilhører en hel speciel genre, hvor volden er total, uhæmmet og vildt overdrevet! Du styrer et fortidsmonster rundt i en menneskefyldt storby, og spillets formål er at smadre så mange uskylde som muligt. Af andre spil indenfor genren kan nævnes Activision's Rampage og Epyx's gamle "Movie Monster" spil.



#### Bob & Rumble

##### Melbourne House

Vold mod sagesløse! Du er en rå og respektløs karate-gut, der på din tur gennem byens gader skal nedkæmpe horder af taske-damer, blinde mænd og andre "utraditionelle" modstandere. Hvis ikke det hele var så humoristisk betonet, var spillet sikkert aldrig blevet udgivet.

## ADVENTURES

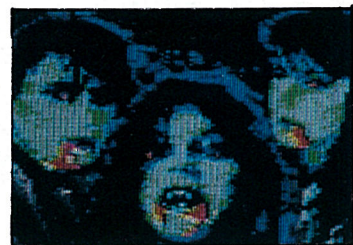
Denne genre skiller sig ud fra action spillene ved, at volds gengivelserne først og fremmest leveres i tekstform. Deres slagkraft afhænger derfor til en vis grad af spillerens forestillingssevne. Hvis du har en god fantasi er oplevelsen til gengæld 1000 gange stærkere end noget af det, actionspillene kan levere...

#### Frankenstein

##### CRL

Hvis Dracula var blodigt, så er Frankenstein det rene blodbad! Spillet bygger naturligvis på Mary Shelley's klassiske roman, selvom det er betydeligt mere voldeligt end bogen. Dels er teksten (som sædvanlig i Rod's eventyr) uhyg-

geligt detaljeret, og mange af de digitaliserede billeder drukner simpelthen i blod.



#### Dracula

##### CRL

Dracula var det første spil, der blev censureret i England. Handlingen bygger naturligvis på Bram Stokers klassiske vampyr-fortælling, selvom den visse steder afviger lidt for at få plads til lidt ekstra vold! Hvad siger du f.eks. til at få hovedet skåret af med et glasskår? Eller øjet pillet ud med en teske?!

#### Wolfman

##### CRL

Gæt hvem der har skrevet dette rædsels-adventure? Rigtigt gættet - det er selveste Rod Pike, der er på spil igen! Denne gang har volden fået en ny twist, idet det er dig selv, der udfører den - dog meget mod din vilje. Du er nemlig en varulv, og de skrækeligt tilredte lig er DIT værk...



#### Jack the Ripper

##### St. Brides

Med dette grafiske eventyr har St. Brides tilsyneladende forsøgt at overgå Rod Pike i voldelige sekvenser. Plottet tager udgangspunkt i den legendariske kvindemorder, som huserede i London for mange år siden. Mordene var uhyre bestialske - mange af ofrene havde fået indvoldene revet ud, andre havde fået huden skrælet af ansigtet. Dette spil har ikke udeladt een eneste detalje!

#### The Rats

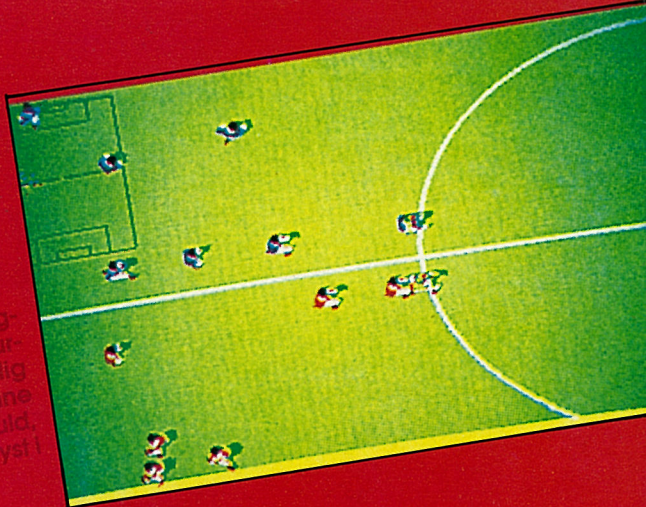
##### Hodder & Stoughton

Dette spil, som kom frem i 1985 til C64 og Spectrum, er egentlig ikke noget decideret adventure, men snarere et strategispil med små adventure-sekvenser. Spillet bygger på James Herbert's horror-roman af samme navn, og plottet fortæller om vilde horder af blodtørstige rotter, der breder sig som en pest ud over London. Det er især eventyr-delen, der er voldelig. Det beskrives ned til mindste detalje, hvordan rotterne, bid for bid, gør det af med deres uheldige ofre...



# Efter DEAD- line!

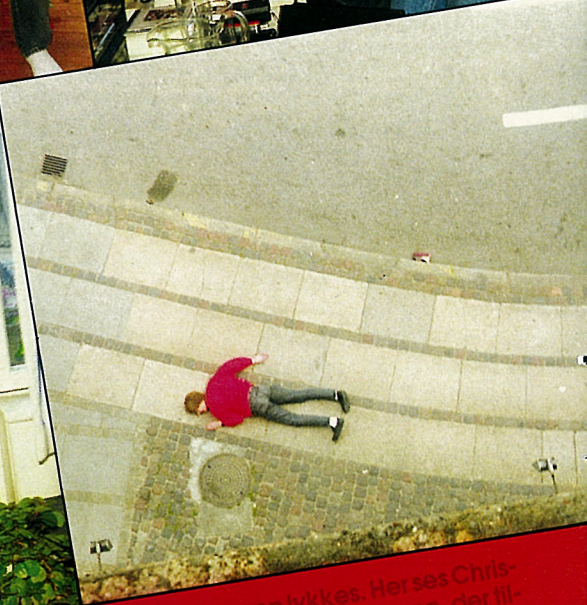
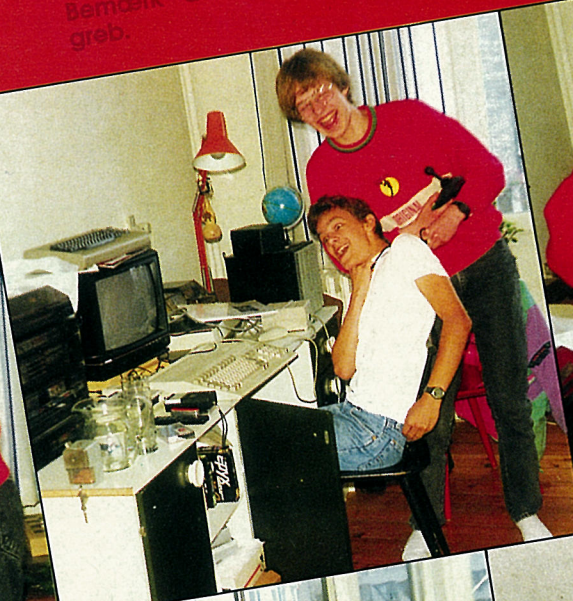
Da artiklen endelig er færdigskrevet får de to kendte journalist-stjerner en ubændig spillefrang. Og hvad kunne passe bedre end en ærefuld, og frem for alt UBLODIG, dyst i fodboldspillet Kick Off?



Men nu bliver det for meget for stakkels Christian! Han slipper fri af ledningen og afprøver her en bengalsk blindingslekning, der gerne skulle udmunde i en klar fordel.

Jakob vinder de første par kampe, men så begynder det at gå galt. Med Christians 3-0 sejr er målet fuldt. Disketten ryger ud af drevet, og havner under mystiske omstændigheder i gabet på en vis Hr. Sparrevohn: "EAT THAT, SUCKER..!"

Da han ikke er helt tilfreds med resultatet, får Jakob med en vild bevægelse et Arcade joystick ud af Amiga-en for at gennemføre en "Deceivers"-agtig kvælning. Bemærk det professionelle greb.



Men åh! Sækken har ingen effekt, og Jakob griber rasende ud efter det nærmeste mordvåben - en gammel 64'er. Med et brøl løfter han brødkassen, mens Christian, der frygter både for sit og computerens liv, forskræmt kryber sammen.

Det står nu klart, at denne kamp kan kun have een vinder. Med et hurtig greb får Christian åbnet altandøren, der netop nu virker som en god problemløser. Gæst selv hvordan.

Planen lykkes. Her ses Christians udsigt fra allanen, der tilfældigvis ligger på tredje sal. Og hvad fanden! Det er da også meget sjovere at spille Kick Off mod computeren...



# DU TROR DET ER LØGN!

Se her, hvad du finder i november-nummeret af Computer ACTION:

## EN CRACKERS BEKENDELSER!

En dansk cracker lægger kortene på bordet og fortæller her for første gang om livet på den forkerte side af loven. Denne artikel indeholder oplysninger, som aldrig tidligere har været offentliggjort.

## SPØGELSER I MASKINEN!

Er din computer hjem søgt? Læs vores sandfærdige beretning om hvordan onde magter, hekse, spøgelser og satan selv manifesterer sig i computer-hardware. ADVARSEL: denne artikel kan medføre akut angst for computere!

## HVILKEN COMPUTER ER BEDST?

Julen rykker nærmere, og måske skulle man ønske sig en ny computer. Men hvilken? Vi sammenligner markedets computere og spille-konsoller, så du nemt kan afgøre, hvad der skal stå øverst på ønskelisten.

## GIRLS, GIRLS, GIRLS!

Hvorfor er det kun hankøns-væsener, der interesserer sig for computere? Vi taler med en gruppe kvindelige computer-freaks og prøver at finde frem til "den lille forskel", der tilsyneladende udelukker halvdelen af befolkningen fra computerens glæder.

## SPILLENES PARADIS!

PC-showet i London er årets største spil-begivenhed. Det er her de store firmaer løfter sløret for alle deres nye spil og spille-maskiner. CA er naturligvis på pletten, og vi bringer dig en stor farve-reportage. Som at være der selv!

## PLUS

Masser af spilanmeldelser, tips, nyheder og meget andet godt!



**ALT DETTE I ET NUMMER?**  
**KAN DET VIRKELIG PASSE?!...**  
**SE SELV – DEN 26. OKTOBER**

**Det sker i**  
**Computer ACTION**



Vol. 1, Nr. 3, sep. 1987

Vol. 1  
September 1897. Efter sidste månedes hændelser kom nye trykkræfter i bevægelse med baglæste og fremad. I alle enlige om, at der ude i Hillerød, København 18 et fortrængt trykkræfter, der kom ordene på væggen og Adventure Posten og endda til Hillerød, der var med på den for den

**INFOCOM**[illegible]

4.



**Starcross**  
 »Bossen har lommerne fyldt, så bytter  
 du tøj med ham, får du nok en ROD.  
 »Han skulle gerne skride og du gør,  
 hvad der er mest naturligt, når man  
 ser en dejlig pige gå forbi. Det vil  
 lede dig på vej...  
 »SILVER ROD skal du bruge for at åbne  
 BUBBLE, men her kan det være svært at  
 skoven for bare træer.  
 skal panelet have noget

15

Adventure Posten? Hvad er det? Ja, man kan næsten høre det på navnet: det eneste danske blad kun for eventyrere. Det begyndte at udkomme midt i '87 og er siden - bortset fra en årlig ferie - udkommet hver måned. I begyndelsen var publikationen kun på 10 sider, men i dag er dens sædvanligvis mellem 50 og 60 af slagen. Hele foretagendet styres af Claus Nygaard (eller NYX, som han plejer at kalde sig selv), der redigerer bladet i sin fritid. Stoffet leveres hovedsageligt af 5-6 erfarne danske eventyrere, der hver bidrager med en lille del af bladet. Uden at få andet end æren for det. For Adventure Posten kører på en rent frivilligt basis og uden nogen fortjeneste af betydning. Hver måned betaler 120 eventyrere fra hele Norden kr. 19,95 på giro for at få bladet tilsendt. Men hvad får de egentlig? Trykqualiteten er lidt smudsig og layoutet er ikke ligefrem

superbøt, men indholder kan ikke kritiseres. Hvadenten du har en PC'er, en Amiga eller en 64'er, kan du ikke undgå at finde eet eller andet, du kan bruge: en essay-løsning, nogle tips, en anmeldelse eller måske nogle billige eventyr-spil i "GET RID OF YOUR SH\*\*!". Hvis alt dette slår fejl, har abonnenter også mulighed for at trække på en "24-timer-hele-ugen" telefon-helpline, bestyret af Postens skribenter. Gratis! Som en ekstra bonus for nye abonnenter har NYX desuden netop fået genoptrykt en kompilation af de 6 første numre af AP i en speciel god kvalitet, og det endda til kun 2 blades pris: 50 kr. Hvis du er interesseret, kan du altid (indenfor rimelighedens grænser) ringe til NYX, der på tlf. 03 884717 hellere end gerne vil fortælle dig mere om Adventure Posten og måske endda sælge dig et opsamlingshæfte eller et abonnement.

"Adventure Posten" har foræret os 50 (ja, halvtreds!) eksemplarer af deres store kompilations-nummer, som vi nu giver videre til læserne. Kompilationen er tæt pakket med tips, anmeldelser, konkurrencer, løsninger og meget andet. Kort sagt: enhver eventyrs drøm.

Så hvad skal du gøre for at vinde? Besvare 5 simple og latterligt lette spørgsmål, det er det hele. Barne-mad for erfarne eventyrere!

1. Hvad hedder det firma, der har lavet adventurespillene Zork, Hitchhiker's Guide to the Galaxy og Arthur?
2. Nævn mindst 3 adventurespil, hvor handlingen bygger på en bog.
3. Er "parser": A) En indisk osteret, B) Ordfortolkeren i et adventurespil, eller C) Løvfrøernes parringsdans?
4. Kalder redaktøren af Adventure Posten sig for A) NYX, B) NIX eller C) STYX?
5. Hvilket af disse spil skiller sig ud: The Hobbit, Dracula, Zork, Blood Money, Mindshadow, Gremlins, The Pawn?

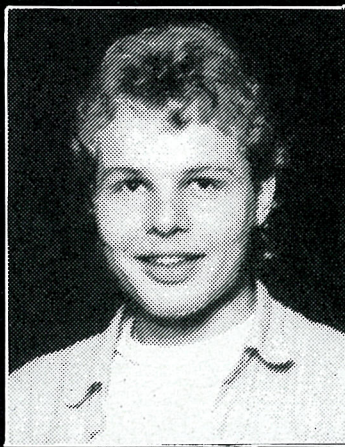
Send svarene inden udgangen af  
november til:  
Computer ACTION  
The Magic One  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.



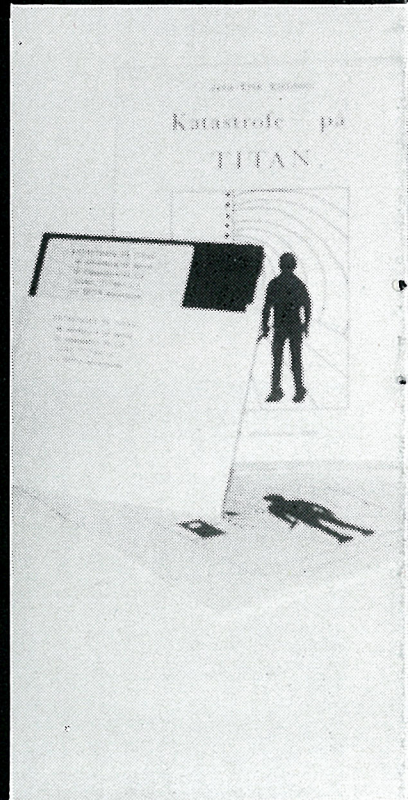
# KATA

## ***Sepia Adventures***

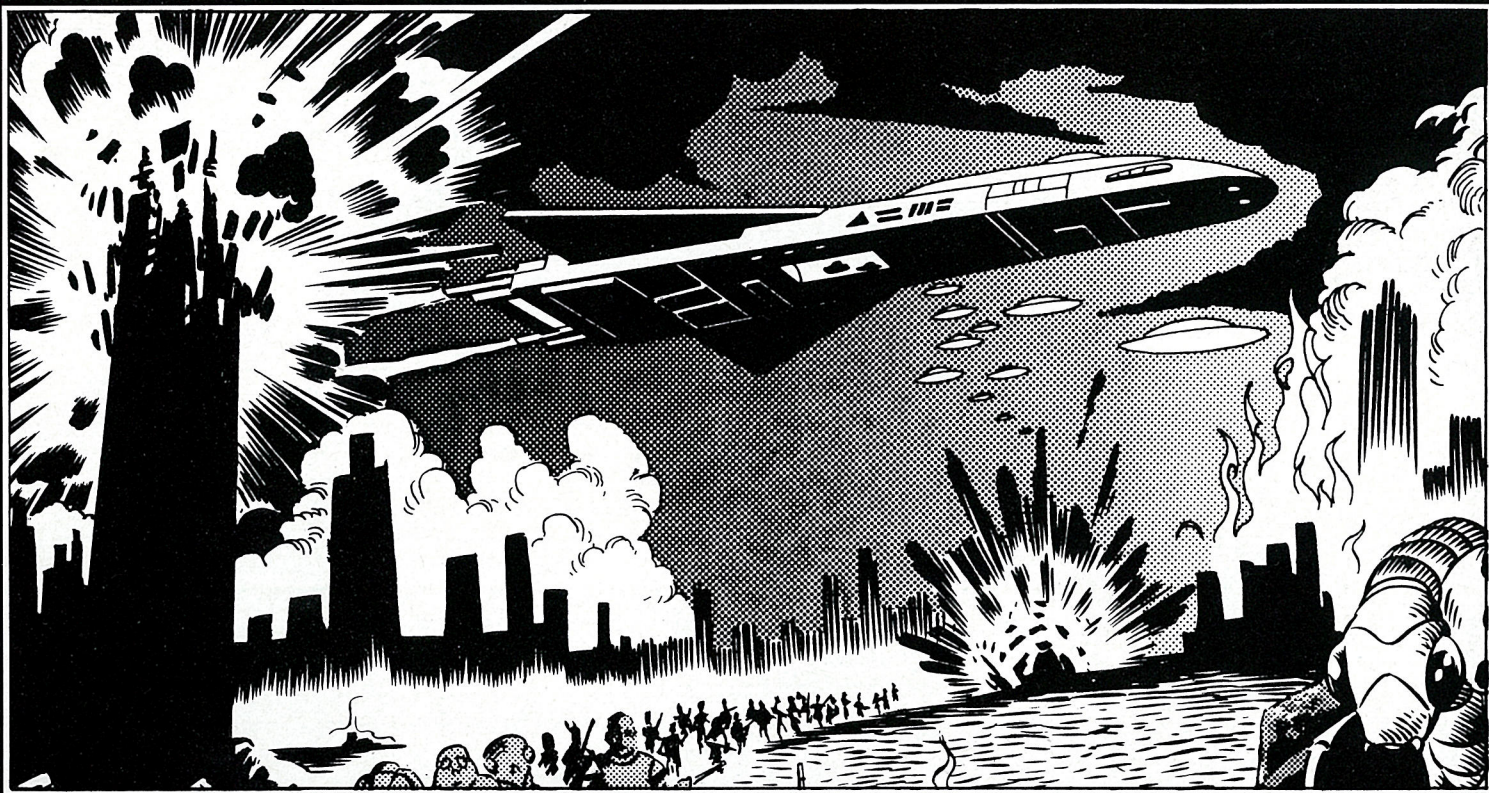
Commodore 64 (Kun disk)



## Claus Nygaard







# KATASTROFE PÅ TITAN

Allerede på dette eventyrs titel kan man se, at det er noget helt specielt. Ikke fordi det foregår på Titan, og heller ikke fordi det tilsyneladende er et katastrofespil, men fordi det er skrevet på dansk!

Dette giver selvfølgelig nogle problemer, da kun de færreste har en 64'er med æ, ø og å, så derfor har forfatteren valgt konsekvent at benytte de gammelkendte sammenstillinger æ, oe og aa, hvor det måtte blive nødvendigt. Det vil sige, at en kommando som "undersøg æbletræet" bliver til noget så sjovt som "undersøeg æbletraeet", men det er til at leve med.

I eventyrets begyndelse befinder du, kaptajn Kim Starbuck, dig i et generatorrum på basen Explorer, opført på Titan. Hele lortet er lige blevet ramt af et meteor, der har ødelagt halvdelen af Explorer, og det er nu din opgave at finde eventuelle overlevende og sammen med dem forlade Titan i rumskibet Starfucker I. Udover at kæmpe mod svigtende belysning og andre farer, har du også et umiddel-

bart fremtrædende problem: du blev ikke sendt til Titan bare for sjov, men for at efterkontrollere påstande om, at der blev fremstillet dræberrobotter på basen. Godt nok er laboratorieafdelingerne jævnet med jorden efter kollisionen, men det vrirler alligevel med destruktive robotter, der skal behandles med størst mulig forsigtighed.

Problemerne er mange, og selvom en del af dem inkluderer grundig gennemsøgning af spillets lokationer, er der også virkelige godbidder imellem. Den bedste tankevri-der finder du på rumskibet i slutfasen, hvor du skal få en luftsluse, en dræberrobot og et hold kaniner til at gå op i en højere enhed for at gennemføre eventyret, men også oplevelserne i den sydlige del af basen er værd at huske. Desværre sker der ikke helt så meget i den nordlige ende, hvor du starter din mission, men som sagt: det rådes der bod på senere.

Katastrofe på Titan er et ret stort spil, og af denne grund har Jens-Erik Kjeldsen, man-

den bag SEPIA adventures, valgt at programmere det på GAC+, der som det eneste konstruktionssæt kan lave eventyr i flere direkte sammenkædede dele. I dette tilfælde er handlingen delt op i 3 portioner, der automatisk linkes sammen, når spilleren bevæger sig fra een del til en anden. Heldigvis har Jens-Erik været så smart at "klippe" på de helt rigtige steder, så helhedsindtrykket bliver ikke ødelagt af, at der loades lidt af og til.

Denne feature i GAC+ er ganske handy, men samme programmeringsystem har også en alvorlig fejl. Hvorfor Incentive ikke rettede brøleren i plusseren ved jeg ikke, men een ting står ihvertfald fast: parseren kunne have været meget bedre! Efter at have tastet din besked og trykket RETURN, skal du vente i 6-7 lange sekunder, før du får svar, og så er det som oftest bare et "Det kan du ikke." eller et "Det forstår jeg ikke.". Ikke noget med at oplyse uforståede ord eller den slags. Bare parserens sløve stædighed.

Denne irritations faktor, der kan få selv en gammel troldmand til at koge over (bare en lille smule, altså), er så stor, at det ligefrem går ud over atmosfæren. Halvdelen af tiden nyder du spillets humor og problemer, mens du resten af sekunderne vredt venter på et svar, du med 99% sandsynlighed allerede kender. Surt for så godt et spil som Katastrofe på Titan.

Hvis du - efter at have læst dette - skulle have fået lyst til at anskaffe dig dit eget eksemplar af eventyret, der desværre kun fås på disk, skal du blot kontakte Adventure Posten eller SEPIA adventures på tlf. 42-954697. Og prisen? Du tror det er løgn: 55 kr. inklusive portol!

Parser	42%
Atmosfære	67%
Sværhedsgrad	Middel
Overall	81%



# EVENTYR TIPS

## DUNGEON QUEST

Dette flotte, men kedelige eventyr, er overraskende kort og med forbløffende få problemer. Før du krydser floden skal du bare ind i stalden og finde mønten - resten af tingene på denne side af vandet er unødvendige. Når du er kommet over, skal du bruge stenen fra vandkanten for at få åbnet porten, og så er du ellers færdig med diskette 1! Sidste del byder på lidt flere problemer, hvoraf ingen dog er specielt svære, bare du husker at gennemsege hver lokation. Husk især kvindens værelse og tronsalen.

## BEYOND ZORK

For at få fat i kompasrosen, der ligger et sted i det grå land, skal du forbi de sværmende corbies med den utrolige farvesans.

Rundt omkring står 3 fugleskræmsler, selvom kun det ene har formået at beskytte kornet mod de glubske helvedesfugle. Brug hurdy-gurdy'en til at afsløre dens farve, og husk på den, når du senere - i samme område kommer op at flyve med den løbske bondegård(!). Vælg her den rigtige nøgle for senere at kunne indkassere rosen. Og så er det ellers på tide at komme op at flyve med pterodactylen.

## PILGRIM

I Rod Pikes første eventyr gælder det bl.a. om at overleve en antydte atomkrigs rædsler. Den brækkede arm skal støttes med stolebenet og rebet, mens fødderne kan kureres af en god gang balsam. Værre bliver det med strålesygden, der dog kan holdes i skak, hvis du spiser svampen fra bakketoppen og derefter holder et hvil. Krigeren i huset skal ordnes med den forgiftede frugt.

## SUBSUNK

Selvom dette eventyr er skrevet med The Quill, er det faktisk ret godt. De fleste problemer er meget traditionelle, selvom nogle er ret flippede. Åbn pengeskabet med stethoskopet, og brug støvsugeren ved støvet og skil den ad med skruetrækkeren bagefter. Værre bliver det i et af soverummene, hvor du skal

tage køkkenskålen på hovedet og hoppe i sengen (!), hvis du vil have fat i den højtliggende nøgle. For at få taget en pille fra medicinglasset skal du tømme det ud over måtten i nærheden af "pump space".

## BUREAUCRACY

I begyndelsen af dette paranoia-spil skal du suse rundt i alle husene for at få fat i DIN post, der ALTID ligger i det sidste hus, du gennemseger. De fleste steder er ret let klaret, men det befæstede hus for enden ad vejen kan let volde problemer. Manden indenfor er tydeligvis paranoid, hvorfor folk kun slipper indenfor, hvis de kan kodeordet. Opfordringen, "Unfortunately there's a radio connected to my brain", lægger altså op til et svar. Hvis du venter lidt i den tomme bondegård (den med lammen udenfor), vil du blive mødt af en weirdo, der kender den hemmelige sætning. Fortæl ham, at der desværre er en radio forbundet til din hjerne, og kodeordet er dit!

## SPACE QUEST II

På et tidspunkt bliver du taget til fange af en grim mutant, der uden blusel lukker dig inde i et bur. Før du bliver fanget, skal du huske at få fat i "spore", en giftig plantedel, der bl.a. vokser i nærheden af postkassen. Kald på fyren et par gange, vent til han er passende tæt på, og kast så sporen lige i ansigtet på ham. Herefter skal du gennemsege liget for at få nøglen til buret. Når du senere skal slippe ud fra dværgenes landsby skal du bare gøre som de siger: "say the word", og så putte den lysende sten i munden.



# ARTHUR

## Infocom

Amiga, IBM PC, Macintosh, Apple II

Infocoms nyeste eventyr bygger på de engelske heltrekvad om sagnkongen Arthur, som mest er kendt for sine riddere af det runde bord. Du overtager rollen som Arthur, drengen som ingen ved er kongesøn og derfor lovmæssig arving til hele England.

Et sted i landet - tilfældigvis lige der, hvor du er i eventyrets start ligger en kampesten. I kampestenen har en eller anden plantet et helligt sværd - Excalibur - og legenden fortæller, at den, der kan trække klingens fri, vil blive konge over riget. Det kan du, men du får ikke lov! Trolldmanden Merlin vil nødtigt have en uprøvet regent på tronen, så han byder dig at gå ud i landet for at lære at være ædel og modig, før du snupper Excalibur. Desværre er du ikke den eneste, der gerne vil regere, og samme nat bytter den pengegridske Lot stenen ud med en anden stump klippe, for næste dag - med et falsk sværd - at udråbe sig selv til konge. Dette bliver starten på en lang rejse, der gerne skulle udmunde i en duel med kong Lot, et gensyn med Excalibur og selvfølgelig tronen. Hvis muligt, altså.

På dette tidspunkt sukkede jeg, den ualmindelig almægtige Magic One, i kedsomhed: hvorfor skulle Infocom dog spille tid på et så sygeligt uoriginalt plot? Og så skulle der endda være grafik!! Ugh!! Alligevel samlede jeg mig sammen til at prøve spillet, og efter ganske kort tid fik jeg mig en glædelig overraskelse... Jeg fandt - lidt tilfældigt - frem til Merlin, der havde en "lille" gave til mig. Et par indviklede håndbevægelser var alt, hvad han behøvede for at give Arthur evnen til at forvandle sig til forskellige dyr. Ikke alle dyr, selvfølgelig, men dog en ugle, en skildpadde, en ål, en salamander og en grævling. Dette lyder måske

ikke af så meget, men alligevel: det giver problem-løsningsne et helt nyt pift.

Infocom har glemt at putte den gammelkendte lanterne ind, men hvad gør det, når man kan forvandle sig til en ugle, der som bekendt kan se i mørke. Skildpadder har et solidt skjold, og salamandere kan tåle selv særdeles høje temperaturer. Det er bare ikke en god ide at forvandle sig lige foran et surt individ, da han let kunne tro det værste - og en grævling er nu engang lettere at slå ihjel end en bevæbnet drengerøv. De fleste problemer inkluderer et eller andet formskifte, og de er (næsten) alle ret logiske og ikke særlig svære.

Grafik er der som sagt også kommet til - denne gang et lille, men pænt billede til hver lokation - men selvom nogle vil mene, at det er gået en lille smule ud over tekstmængden, har det ikke betydet, at eventyret er blevet mindre. Og så kan grafikken heldigvis slås fra. Selvfølgelig kan du her skifte over til det traditionelle tekst-layout, men der er også mulighed for kort, inventory og score.

Netop scoren er der gjort lidt mere ud af end sædvanligt, idet der er fire forskellige kategorier. "Chivalry" scoren siger lidt om, hvor mange uskyldige og storbarmede jomfruer, du har reddet, mens "experience" er et udtryk for dine erfaringer (med samme?, Red.). Din visdom stiger også i takt med dine oplevelser, mens din "quest"-rating siger lidt om, hvor langt du er fra at nå dit mål.

Parseren er som sædvanlig helt i top, men et sted svigter den totalt. Her kommer de sædvanlige indbyggede tips til hjælp, men alligevel: du gør dig selv en stor tjeneste ved at starte eventyret med kommandoen: "Hints off".

Parser	93%
Atmosfære	91%
Sværhedsgrad	Middel
Overall	92%



# MAGIC MAIL

**Hvis du sidder fast i et eventyrspil, så skriv til CA's redaktionelle trolldmand på den sædvanlige adresse (mærk kuverten: "The Magic One").**



Hej "Magic One"!

I mange dage, ja snart flere uger, har jeg brugt meget tid på King's Quest III. Kan du hjælpe mig med disse problemer:

1. Jeg kan ikke bruge min magi, selvom jeg har alle tingene.
  2. Kan det store spindelvæv fjernes?
  3. Findes der en hurtigere vej ud af huset end ad den smalle sti?
  5. Kan man komme ud at sejle eller hen til et skib? Hvis ja, hvordan?
- Hjælp mig!  
Anders "ALK", Assens

Vær hilset, Anders! Det er ikke nok at samle alle ingredienserne for at kunne trylle - du skal også have blandet dem sammen til en trylledrik. I trolldmandens arbejdsværelse er der en hemmelig gang, der fører ned til hans laboratorium, hvor du - blandt andet ved hjælp af trylleversene i manualen - kan konstruere en række magiske remedier. Og ja, du KAN fjerne spindelvævet, men kun ved hjælp af magi. Jeg forstår godt, at du er ret træet af gang på gang at vade ned ad stien, og det er da også muligt at bruge en smart "teleport"-formular. Men igen: den skal fremstilles i laboratoriet først. Du har sikkert været nede ved molen, bare for at finde den tom som området mellem en troldeør. På eet eller andet tidspunkt - udløst af dine andre handlinger i spillet - vil et større sørøverskib lægge til, og så er det bare at komme ombord. Hvis du altså har pengene til det.

Vær hilset, ædle Magic One! Jeg er en nybagt adventure freak, og jeg sidder fast i det gamle "Hulk" spil. Jeg kan komme fri af rebene ved at skrive "bite lip" eller "lean" (så bliver Bruce jo til Hulk), men så bli'r jeg overstrømmet af gas og bli'r til Bruce igen. Fortæl mig venligst, hvad jeg skal gøre, når jeg er i domkirken. Tingene kan jeg ikke få til noget.

Jens Bruun, Bryrup



Hej Jens. Fra domkirken skal du finde ud i forrummet, hvor Scott Adams har anbragt en mystisk knap. Hvis du aktiverer denne, vil gassen (der gør Hulk til Bruce igen) begynde at strømme langsomt, hvilket giver dig tid til at komme ud af kuplen. Som den utrolige Hulk (Tm) kan du godt overleve den høje tyngdekraft på planetens overflade.

Hej Magic One!

Jeg har et par spørgsmål, som jeg håber, du vil svare på (please!!!). I Maniac Mansion kan jeg ikke læse skriften på væggen (Nå!, red) ved boksen i rummet over Edna's værelse, og hvad skal jeg bruge "paint remover" til? I Mars Saga kan jeg ikke finde ud af at bruge supercomputeren, som jeg får af Wally på computercentret i progeny.

Niels Kolakjær, Jyllinge



Hejsa, Niels! Skriften på væggen skal ikke læses på nært hold - snarere omvendt! Et sted i huset finder du en kikkert, der egner sig glimrende til formålet. Og hvis du ikke har fundet kikkerten endnu? Har du prøvet at vande den kødædende plante med det radioaktive vand? I samme rum er der en mystisk overmaling på endevæggen. Hvis du bruger "paint remover" på stedet, vil omridset af en førhen skjult dør vise sig for dine øjne. Desværre kan jeg ikke hjælpe dig med dit problem i Mars Saga, men det er der måske andre, der kan? Fat pennen!

Hej Magic One

Jeg har et kæmpeproblem i King's Quest III. Jeg kan ikke finde "amber stone", selvom jeg har kigget overalt. Hvor er den (helt præcist, tak)? Brug kun to sider til spillet's (eventyrspil, altså ikke almindelige spil). Brug de to sidste sider til breve og tips (en side til hver). Det var alt for denne gang.

Hilsen

Peter Olsen, Søborg

PS: Sej eventyrsektion.

Hej Peter. Du har åbenbart IKKE set overalt! Stenen ligger i hulen bag edderkoppens spind, men for at komme ind må du skaffe dig af med det ulækre bæst. Til dette formål skal du forvandle dig til en ørn, og så ellers give det mangedebenede uhyre en på frakken!

Det kan godt være, at du har ret i din kritik af sidefordelingen (som jeg til enhver tid har fuld, telepatisk kontrol over), men hvis din drøm skal blive til virkelighed, må du (og alle andre!) til at indsende endnu flere tips og breve.



## GRATIS TELEFON-HELPLINE!

Landets førende adventure sektion (ja det er altså os, hvis du skulle være i tvivl!) opretter nu en helt ny og enestående service overfor CA's abonnenter.

Brevkassen "Magic Mail" er blevet en stor succes, men ulempen er, at man skal vente over en måned på at få svar. Med den nye ordning, kan alle, der abonnerer på Computer ACTION, få øjeblikkelig hjælp til de fleste eventyr på markedet. "The Magic One" telefonerne er bemandet HVER ONSDAG FRA KL. 16.00 til 18.00.

De magiske numre er:  
03 884717  
og  
02 190217

## VIGTIGT!

Der er 2 regler, der SKAL overholdes i forbindelse med den nye telefonservice. Hvis du bryder bare een af disse regler, mister du automatisk retten til fremover at få telefonisk hjælp.

1. Den nye service gælder KUN for abonnenter. Alle der ringer ind, skal opgive deres abonnementsnummer til kontrol. Hvis du har glemt dit nummer, kan du få det oplyst ved at kontakte forlaget.
2. Der må IKKE ringes udenfor den fastsatte telefonid.



# ON-LINE!

**Er din computer ensom? Måske savner den nogen at snakke med. Med et modem kan du og din computer via telefonnettet komme i forbindelse med andre computere over hele verden. Lars Jørgensen tegner og fortæller...**



## BUYER'S GUIDE

Her er en gennemgang af de mest populære modems herhjemme. Vi har naturligvis ikke medtaget samtlige modems på markedet, da mange stort set er ens. Ud fra denne artikels generelle afsnit (se f.eks. "ORD-BOG" kassen), skulle det være muligt - selv for nybegyndere - at finde et passende modem.

Oversigten består af en skematisk gennemgang efterfulgt af en kort beskrivelse af hvert enkelt modem. Hvis der er tal i parentes, er der tale om en anden model af det pågældende modem. Prisen i parentes gælder så for denne model, hvis specifikationer ligeledes er opgivet i parentes. Alle priser er angivet incl. moms.

Bagpå Amiga og alle PC'ere sidder et RS232-interface. Det bliver kaldt serielporsten af lægmand, og denne port sørger for kommunikation mellem din computer og omverdenen. Man kan tilslutte en masse apparater; f.eks. mus, printer, scanner og modem. Sidstnævnte er specielt interessant, for det lader dig kommunikere med andre computere.

Et modem kan MODulere data til lydsignaler og sende dem over telefonlinien. Det

modtagende modem kan så DEModulere disse lydsignaler til data, som så sendes videre til en computer. På den måde kan man sende data mellem computere over hele verden, så længe der er en telefonforbindelse.

Computerne behøver ikke engang at være af samme slags - en ZX81 kan sagtens snakke med en Cray II via et modem. Commodore 64 er ikke udstyret med et RS232-interface, men det forhindrer dem ikke i at kommunikere med de store mainframes og andre maskiner rundt omkring. 64'eren har jo stadig Expansion og Userporten, som begge bruges af forskellige modems.

### Hvad skal jeg dog med det?

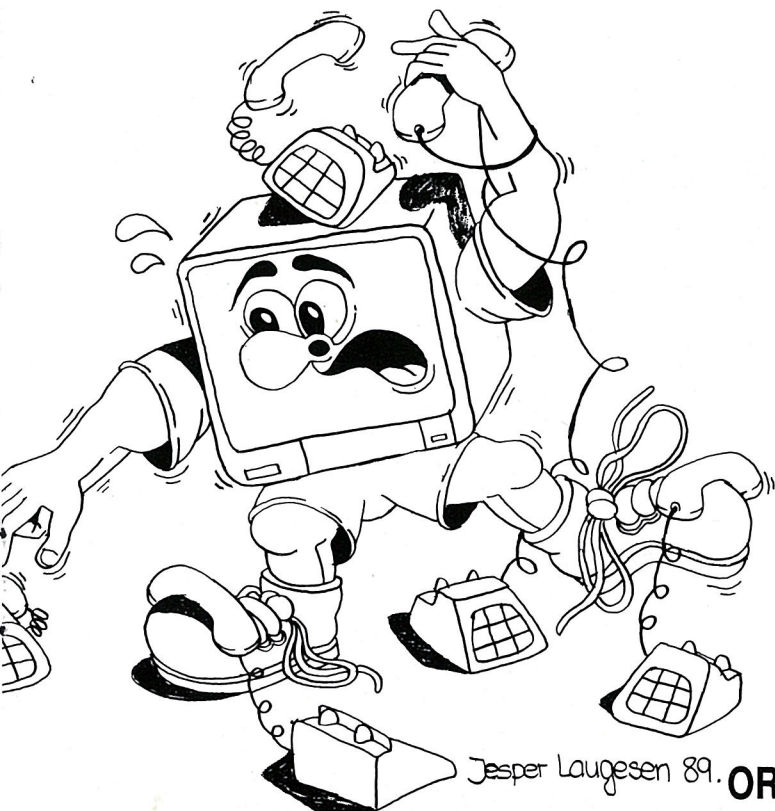
Ja - et godt spørgsmål, som denne artikel vil forsøge at besvare så godt som muligt. Lad os først se på nogle af de utallige muligheder, du får med et modem:

\* Du kan hente alle de nyeste programmer hjem. Det er selvfølgelig kun lovligt at hente Public Domain og Shareware programmer hjem, da det svarer til kopiering. Men har man kontakterne i orden, kan man sagtens tiltuske sig lidt af det ulovlige... Dette er den hurtigste metode at skaffe software på - du behøver ikke at vente to-tre dage på afsender og P&T, du behøver ikke engang at gå ud i din egen postkasse og hente disketten! Efter 5-15 minutters tid afhængig af programmets størrelse, ligger programmet køreklart på disk/harddisk i din computer. Dette er det pri-

Modem	Max. bps	Hayes-kompatibelt	Autodial /answer	Autobaud af P&T	Godkendt kr	Pris	Set Hos
TRANSMODEM	2400 (1200)	Ja	Ja	Ja	Nej	2295 (1336)	Alcotini (06 119022)
SUPERMODEM	2400	Ja	Ja	Nej	Nej	2298	CPU (01 242121)
2MODEM SA	2400	Ja	Ja	Ja	Ja	4874	2M (02 430955) *)
EVERCOM 24	2400	Ja	Ja	Ja	Nej	3904	Bastholm (42 542355)
MULTIMODEM 64	1200/75	Nej	Ja	Nej	Ja	1695	Betafon (01 310273)
DISCOVERY E	2400	Ja	Ja	Ja	Nej	2285 (1465)	Euro-Trade (86 166111)
DISCOVERY C (ny model)	2400 (1200)	Ja	Ja	Ja	Nej	2334 (1588)	Danbit (53 662020)
DISCOVERY PT	2400	Ja	Ja	Ja	Ja	2830	Danbit
DISCOVERY P	1200	Ja	Ja	Nej	Nej	1645	Danbit

\*) Oplyser nærmeste forhandler





mære formål med et modem.

\* Du kan deltage i daglige debatter, diskussioner og konversationer om tusindvis af forskellige emner. Disse "samtaler" bliver sendt over hele verden hver nat, og er langt hurtigere end post (et indlæg er i USA 2-3 dage efter du har sendt det) og langt mere interessant, fordi tusindvis af mennesker læser netop DIT indlæg, og en hel del svarer også på det (altså ligesom CA's MAILBOX). Normalt drejer disse samtaler sig om computerrelaterede emner, men der er altid samtaler om alt muligt andet i gang - Barsebäck, Hizbollah, Kina og meget andet.

\* Du kan spille store multiuserspil mod 20-30 andre rigtige levende mennesker, der vil give dig intelligent modstand

(eller hjælp, hvis I er venner) i stedet for de sædvanlige dumme folk man møder i almindelige eventyrspil. Disse spil er dog ikke nået til Danmark endnu, men har du råd til at ringe til England, findes der utallige af slagsen d.r. Der er også multi-userspil herhjemme, men her er kun plads til een spiller ad gangen. Det er mest strategispil, hvor man ringer et par gange om dagen og afgiver en stak ordrer, som så bliver udført af computeren. Disse spil er ikke desto mindre meget populære blandt brugerne, og en stor del af dem er virkelig spændende.

\* Du kan bestille ekstra disketter, en ny monitor, et diskdrev eller sågar en ny computer med enorme rabatter. Det er ikke ualmindeligt at få mellem 20 og 40 procent skåret af prisen, når man handler på

## ORDBOG

Fornuftige mennesker behøver ikke at gemme sig bag en mur af uforståelige udtryk. Men sælgere er sjældent fornuftige mennesker, så når du går ud i byen og forhører dig om modems, får du alvedens udtryk slynget ud i knolden, hvis betydning du ikke har nogen anelse om (hvilket sælgeren oftest heller ikke har). Men for at bevise, at man bliver klogere af at læse CA, vil vi her give et lynkursus i modem-terminologi, så du kan gennemskue enhver sælger og finde netop det modem, DU har brug for.

### BAUD

Ordet udtales boh. Det er et udtryk for modemets hastighed, idet det er antallet af modulationer modemmet udfører pr. sekund. Baud bruges ikke til hastighedsmåling længere, selv om alle stadigvæk bruger ordet. Det korrekte udtryk er Bits pr. Sekund (Bps), hvilket ikke er så forfærdeligt svært at forstå - et modem, der kører 1200 bps er i stand til at sende/modtage 1200 bits i sekundet. Da modems altid sender lidt kontrolbits sammen med hvert tegn, kommer et tegn til at bestå af noget i retning af 9-10 bits, hvilket igen betyder, at førnævnte modem kan sende/modtage ca. 120 tegn i sekundet. Hastigheder rangerer mellem 300 bps og 9600 bps. Jo hurtigere, jo dyrere. Skal dit modem kun bruges til at deltage i brevudveksling med andre folk på et BBS, kan du nøjes med 1200 bps. Vil du gerne overføre programmer, bør du dog ikke gå lavere end 2400 bps, da telefonregningen da vil blive meget høj.

### DUPLEX

Modems kan enten køre med Full eller Half Duplex. Full Duplex betyder at modemmet kan sende og modtage

samtidigt. Half duplex betyder så, at enten sender modemmet, eller også modtager det - men kun een ting ad gangen. Half Duplex modems er enten meget gamle eller også er de meget nye og afsindigt hurtige. Hvis nogen tilbyder dig et 1200 bps eller et 2400 bps Half Duplex modem, skal du løbe skrigende væk. Men drejer det sig om et US Robotics HST 9600 modem, bør dit svar være "Ja, tak!". Dette modem benytter nemlig en speciel half duplex teknik, hvor der ryger 14400 bps den ene vej og 450 bps den anden. Modemet finder selv ud af, om enten sender eller modtager skal køre 14400 bps, og skifter automatisk. HST-modemet kan ikke købes i Danmark, men US Robotics sælger dig gerne et.

### CCITT/BELL

CCITT er en fransk forkortelse, hvis ordlyd er ligegyldig. Bag denne forkortelse gemmer sig en standard for modemkommunikation. Når producenterne følger denne standard, er de sikre på, at deres modems kan kommunikere med alle andre modems af samme standard. I Europa bruger vi CCITT og i USA bruges BELL. CCITT og BELL kan ikke kommunikere sammen ved en hastighed på 300 bps, men ved andre hastigheder er der ikke inkompatibilitet, så derfor er det ligemeget hvilken standard dit modem bruger, medmindre 300 bps er meget vigtigt. Der findes modems, der kører både CCITT og BELL på 300 bps.

### V21 V22 V23...

Dette er også hastighedsbetegnelser. De er noget rodede, og man kan derfor ikke regne med, at V23 er hurtigere, end V22. Her er derfor en lille oversigt, ordnet efter hastighed:

V21 : 300 bps  
V23 : 1200/75 bps (half duplex)  
V22 : 1200 bps  
V22bis: 2400 bps  
V32 : 9600 bps

Så når din forhandler fortæller dig, at V23 er dødsdømt, kan du sætte et smøret grin på - for du ved bedre. V23 bruges i stor udstrækning i England og Frankrig på Viewdata-systemer. Det er en standard, hvor der bruges en masse grafik. Systemet sender til dig med 1200 baud, og du kan så sende tilbage med 75 baud. Disse systemer indeholder meget sjældent filer, så derfor er det ikke nødvendigt for brugeren at sende meget mere, end 6-7 tegn i sekundet, da få mennesker kan skrive hurtigere end det. Disse baser er som regel informationsnet (i Frankrig har de en telefonbog, der kører Viewdata) eller C64-mødesteder (mest i England). Det er kun Teledata og Privatbanken, der bruger Viewdata i Danmark.

### HAYES

Hayes er et sprog, du kan programmere dit modem med. Hayes var det første firma, der lavede de såkaldte SmartModems - modem, der kunne forstå og reagere på kommandoer sendt til det fra terminalen. Alle andre producenter sagde "Wow!" i kor, og derefter har alle modems været Hayes-kompatible SmartModems. Næsten alle modem-programmer er skræddersyede til disse modems, så derfor er det strengt nødvendigt, at dit modem er Hayes-kompatibelt.

### AUTODIAL/AUTOANSWER

Autodial betyder, at modemmet selv kan ringe op. I gamle dage skulle

man selv dreje nummeret på sin telefon og så slutte modemmet til bagefter. Det skal man ikke mere - alle smartmodems har denne feature. Autoanswer betyder, at modemmet selv kan svare, hvis der er nogen, der ringer til det. Det kan alle Smartmodems også.

### SYNKRON/ASYNKRON

Der findes to slags modems, synkron og asynkron. 2400 bps og derunder er alle asynkrone, hvorimod alle highspeed-modems (9600 bps og derover) kan arbejde både synkront og asynkront. Et synkront modem arbejder med timing, dvs. at de to kommunikerende modems timer deres data, sådan at modtageren hele tiden ved, hvornår der er kommet et tegn igennem. På den måde behøver man ikke at køre med paritets- og stopbits, hvilket sparer 2-3 bits pr. tegn. Hastigheden er derfor langt højere på synkrone modems.

### AUTOBAUD

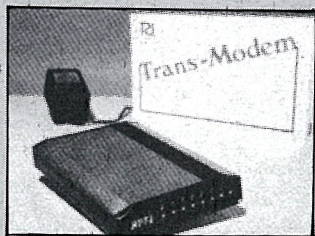
Betyder ganske simpelt, at dit modem automatisk tilpasser sig det andet modems hastighed. Hvis du ringer op med 2400 bps, og det andet modem svarer med 1200 bps, springer dit modem ned til 1200 bps. En ganske smart feature, som de fleste SmartModems har.

### STONE/PULSE DIAL

Dette er metoden, hvormed modemmet ringer op. Tonedial er "trykknappemetoden", altså lydssignaler. Pulsedial er "drejeskive-metoden", hvor modemmet sender pulser som de gamle drejeskive telefoner. Tonedial er langt hurtigere end pulse, og er derfor at foretrække. Mange modems kan klare begge dele.



# ON-LINE!



## TRANSMODEM

(Amiga/PC)

Alcotini plejer ikke at sælge dårligt hardware, og Transmodem er ikke undtagelsen. Modemmet er meget kompakt, og kan næsten stilles alle steder - det er på størrelse med et slimline 3.5" diskdrev. Alcotini giver dig også en disk med lidt software for at få dig startet. Jeg kender ikke programmets kvalitet, men det er jo også ligegyldigt, for du kan jo bare bruge det til at hente noget bedre.

## SUPERMODEM

(Amiga/PC)

Jeg kender ikke så meget til dette modem, men CPU har solgt det i over 3 år, og de siger, at de "har altid været tilfredse", så mon ikke kunderne også er det? CPU har et tilbud, hvor du får Aegis DIGA (et nogenlunde kommunikationsprogram) og Supermodem 2995 kr (du sparer 500 kr).

## 2MODEM SA

(Amiga/PC)

Et helt igennem dansk produkt. Alle fejlmeddelelser kan sendes til firmaet Control Systems, hvorefter de langt hurtigere kan rette det for dig. 2Modem SA er et meget robust modem lavede af førstesorteringskomponenter. Der er 2 ydes års garanti. Busy detect virker hver gang, fordi modemmet er lavet til de danske centraler. Og så er det selvfølgelig godkendt.

## EVERCOM 24

(Amiga/PC)

Dette modem ligger i den dyre ende af skalaen, men der er, ligesom 2Modem, tale om kvalitet, så det batter. Evercom'en er udstyret med diverse elektronik, der skulle eliminere støj på telefonlinien, så dine data går klart igennem. Fås også i 1200 bps, men det er på et PC-kort, så det kræver en Amiga med PC-emulator for at køre.

## MULTIMODEM 64

(C64)

Det eneste modem, jeg kunne finde til C64. Dette modem er i besiddelse af den bedste Viewdata-terminal, jeg nogensinde har set. Den overgår



klart lignende produkter til både Amiga og PC. Problemet er bare, at kun Teledata og Den Danske Bank bruger dette system i Danmark. Men i England bruges det næsten på alle BBS'er. MultiModem 64 har også en almindelig terminal, der kan bruges på de danske BBS'er - men den er meget sparsom, fordi modemmet er udviklet i England, hvor den almindelige terminal ikke er nødvendig.

## DISCOVERY E

(Amiga/PC)

Her har vi nok det mest solgte modem. Det er meget simpelt at kontrollere, og det har en virkelig god manual. Modemmet leveres med software fra de fleste forhandlere. Der har været problemer med de ældre E'ere, da der har været lidt fejl i modemmet's microprocessor. Danbit er meget billig, og derfor yder de absolut ingen form for service. Der ydes 1 års garanti på produkter, hvoraf de første 2 måneder er "fri service" - dvs 48 timers rep og så har du modemmet igen. De sidste 10 måneder er den sædvanlige forhandler-garanti, hvor der går 30-60 dage, før du har skidtet igen.

## DISCOVERY C

(Amiga/PC)

Dette er afløseren til E'eren. Her er de fleste fejl blevet rettet (og der er sikkert opstået en del nye, kender jeg Datatronics ret). Desuden er der blevet plads til en mængde af nye features. Discovery C er det nyeste modem i guiden. Voice og busy detect skulle virke.

## DISCOVERY PT

(Amiga/PC)

Samme model som C, men godkendt af P&T.

## DISCOVERY P

(Amiga/PC)

Pocket Size modem. Fylder som en pakke cigaretter. Der er en 2400 bps model på vej. Modemmet kører på batterier, og stikkes direkte ind i serielporten, som en sampler. Der er ingen lysdioder på det.

denne måde.

## Vi mødes under uret

Der er masser af mødesteder for modems i Danmark - omkring 150-200 mere eller mindre populære. Sådan et sted kaldes for et "Bulletin Board System" (BBS). Oversat til dansk giver det "Opslagstavle-system". Her er notitser fra andre brugere, som du kan svare på samt masser af programmer og informationsfiler, du kan hente hjem. Du kan sågar sende dine egne programmer til BBS'et, så andre brugere kan få glæde af dem.

Et BBS er et program, der kører på en computer med et modem og en (hard)disk tilsluttet. Det er ikke særlig kompliceret at sætte op, så du kan selv starte et, hvis du har lyst. Selve BBS-programmerne er næsten alle Public Domain eller Shareware, så du kan hente dem fra et af landets mange BBS'er (se oversigten andetsteds i denne artikel). Der findes BBS-programmer til både C64, Amiga og PC. De bedste er selvfølgelig kommercielle, og priserne ligger mellem 70\$-900\$.

## P&T godkendelse

Det kære Post & Telegrafvæsen vil jo helst have lidt penge i kassen. Da de stadig har et monopol i Danmark, er det ulovligt at tilslutte ikke godkendt udstyr til telefonnettet.

Det er meget få af de modems, der sælges i Danmark, der er godkendte. Skal du have et godkendt modem, kan du godt regne med at putte et par tusind kroner oven i prisen. Det er mange penge at betale for et lille stempel, og de fleste vælger da også at køre med ulovlige modems. Men der er lys forude. P&T har jo frigivet pirattelefonerne, så mon ikke også modems bliver frigivet på et tidspunkt?

## Crackere og modems

Crackere er altid interesseret i at få udvekslet crackedede spil så hurtigt, som muligt. Og Modems er den absolut hurtigste måde at overføre programmerne på. Da modems og brugen af dem koster en del penge, har de selvfølgelig fundet en udvej. Den hedder "Kredit kort". Ved geniale udregninger og andet trolldom, kan disse crackere få store amerikanske firmaer til uvidende at betale både modem og telefonregning. Sidstnævnte er ikke småpenge, da de henter deres nye spil i Amerika - 12 kr i minuttet. Amerikanske crackere har oprettet store BBS'er fyldt med de allernyeste crackedede spil, som deres europæiske medlemmer så kan hente hjem med deres modems (se også cracker-artiklen i dette nummer).

Lars Jørgensen

## POPULÆRE BBS'ER I DANMARK

Her er en liste med telefonnumrene på nogle af de mest populære bulletin boards herhjemme.

AMIGA	Baud	Åbningstider	Tlf
Navn			
Action DK	12/24/96	24 timer	02 191724
SAGA	12/24/96	24 timer	01 163217
DAB Main	12/24/96	15-10 *	02 643827
68UG	3/12/24	24 timer	06 202016

\* Gælder for mandag-torsdag. Resten af ugens dage er der åbent 24 timer.

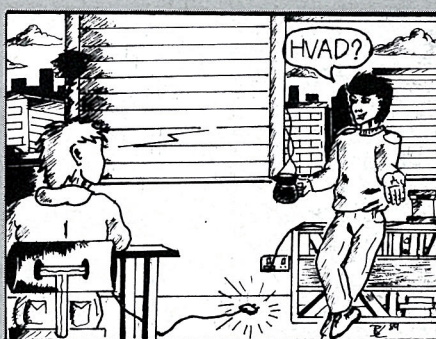
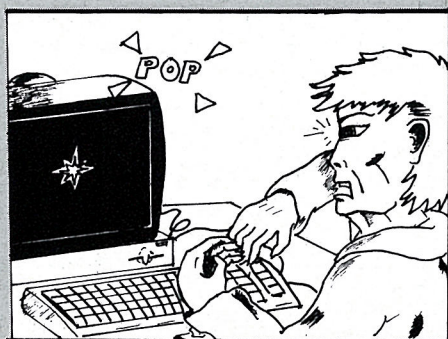
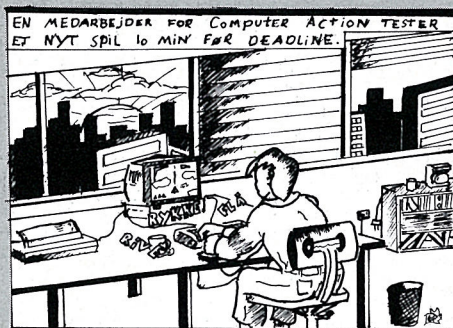
PC	Baud	Åbningstider	Tlf
Navn			
DKB	3/12/24	24 timer	44 997353
Databanken	3/12/24	24 timer	02 590013
TIC	3/12/24	24 timer	01 319734
Rodnet Aarhus	3/12/24	24 timer	06 131105

## COMMODORE 64

Redaktionen er faktisk ikke bekendt med nogen eksisterende baser til 64'eren. Hvis DU ved bedre, så skriv basens nummer + indhold på et papir, og send det til "Opslagstavlen" i vores faste LÆSERMARKED.



HISTORIER FRA  
**CAS**  
 COMPUTER ACTIONS OVERVAGNINGSSYSTEM



# LÆSERMARKED

## KØBES

Alle adventurespil til Amiga købes. Journey, Police Quest 2+3, Bards Tale 3. Prisen kan vi tale om. Henv. Lasse. 86 467473

God, stabil drejefod (skærmfod) søges til Amiga (1084). Skriftlig henvendelse til Klaus Wildenhoff, Asylgade 17, 8660 Skanderborg. 86 525095

Ældre engelske computerblade. F.eks. Zap!, Commodore User, Computer & Video Games m.fl. Max 5 kr. pr. stk. 86 272617

## SÆLGES

Amiga.org.spil. Daley Thompsons Olympic Challenge. Kr 40. 56 316226

Sega Master + inklusive lypistol, Outrun, Afterburner, Hang-on, Safari Hunt. Ca. 2 mndr. gammel. Sælges for 1500 kr. 97 118726

Infocom originale adventure-spil (Commodore-udgave) til C64 (kun disk). Starcross, Deadline og Suspended. Pris pr. stk: Kr. 100. 86 272517

Kartoteksprogram på disk til C64/128. Mange muligheder og over 600 poster med søgning, sortering og forsk. udskrifter. God dansk vejledning. Kr. 49 62 281992

Diskteststation 1541, næsten ikke brugt med 78 disketter (hovedparten Memorex). Pris: 1000 kr. 98 181059

KATASTROFE PÅ TITAN. Spændende adventure på DANSK til C64/128. Kun disk! Kr 55. 42 954697

Originale Amstradspil sælges. Bl.a. Ikari Warriors, Nebulus, Fist, Storm, Bubble Bobble og mange andre. Værdi over 1500 kr. Min pris kun 950 kr. (ca. 30 spil ialt). Skriv til Morten Blaabjerg, L.A. Ringsvej 143 1tv., 5230 Odense N.

C64, disk drive 1541, båndstation, 22 disk og 8 bånd med spil og programmer samt et joystick. Sælges for 2500 kr. Evt. bytte med Amiga. 74 613986

Amiga brugerprogrammer: Digipaint, Deluxe Video, Deluxe Productions, TV Text, TV Show m.fl. Priser fra 100 kr. 86 272517

Sega Master System med 8 spil og lypistol. Værdi: 3400 Kr. Sælges for 2000 kr. 62 226615

1 stk. lite brugt Action Replay MK5 Pro C64 cartridge m. manual. Sælges for 500 Nkr. Sendes i postopkrav. Send bestilling til: Lars Ingebrigtsen, Sveveien 43, N-8520 Ankenesstrand, Norge. 082-59191

Commodore 64, 1541 disk station, båndstation, 2 joysticks, over 200 spil, mange originale spil bl.a. Licence to Kill, diskbox, blade, computerbord, evt. S/H fjernsyn. Pris: 3500 kr. 31 491764

C64 Dragons Lair 1-2, Willow, Roger Rabbit, Test Drive 2, Hillsfar (eventyrspil), Wec Le Mans + mange flere. 53 671938

## BYTTES

Adventure løsninger. 86 272517

Epyx Fastload cartridge, med copy, byttes mot Action Replay MK IV. Geir Knutzen, Solbakken 2324, Vang H. Norge. 0659 5849

Haves: originale spil og programmer til Amiga og C64. Ønskes: VHS videofilm eller ældre, engelske computerblade. 86 272517

## KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (sæt X) :

KØB ☐. SALG ☐. BYTTE ☐. OPSLAGSTAVLEN ☐.

Annoncetekst (max 40 ord): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

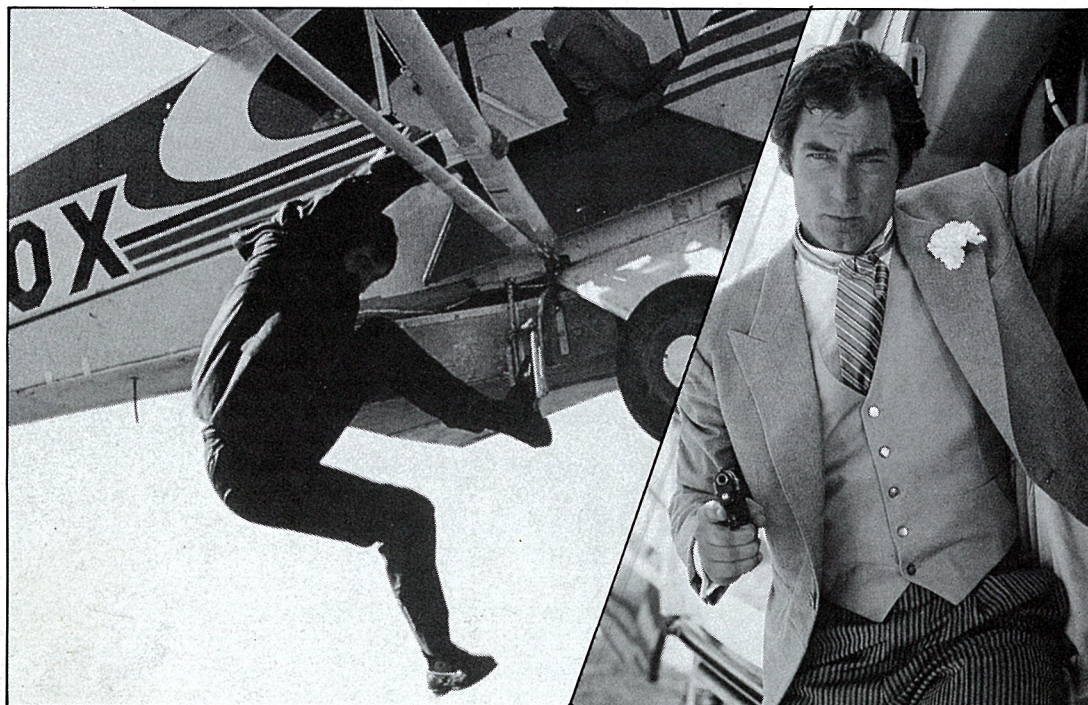
Telefon-nr: \_\_\_\_\_

Kuponen sendes til:  
**COMPUTER ACTION**  
 St. Kongensgade 72  
 1264 København K.



# TIPS

**Endnu engang velkommen til Danmarks største og smarteste snydejørne, hvor vi som sædvanlig hjælper dig videre i alle de spil, du forlængst havde givet op overfor.**



CA er først i Danmark med en detaljeret gennemgang af Danmarks nye Bond-spil, men hvad havde du ellers ventet? Selvom disse tips er skrevet ud fra redaktionens erfaringer med Amiga versionen, kan de i det store og hele anvendes til alle udgaver af spillet.

## Level 1

Første bane er hurtigt overstået. Lad være med at skyde efter jeppen. Hold dig i det hele taget i god højde, da det ellers er let at ramle ind i forhindringerne. Flyvning i lav højde er kun sikkert over selve vejbanen. Skyd kanonerne så snart du ser dem, og koncentrer dig om at gennemføre uden tab af liv.

## Level 2

Anden bane er nok den sværeste. Start med at løbe direkte mod manden til venstre. Når han begynder sit tilbageskud, skynder du dig tilbage i dækning. Så snart han er væk, spurter du op til bygningen, hvor du presser dig HELT op ad muren. Kun her er du i sikkerhed for jeppen. Skyd jeppen og den svære start er overstået.

Generelt gælder det, at du skal forsøge at skyde fjenderne fra så stor afstand som mulig. På den måde har du tid til at undvige deres kugler. Præcision er i højsædet på denne level, og næsten alle de mænd, der søger dækning bag kasser og lignende, kan faktisk godt skydes på lang afstand. Det gælder bare om at finde den rigtige vinkel, så tag dig god tid og prøv dig frem!

## Level 3

Du skal fastgøre et slæbetov til halepartiet af det undvigende fly. Hvis du bevarer roen er det slet ikke så svært, som mange påstår. Brug små håndbevægelser, når du dirigerer helikopteren rundt - ellers kommer du nemt til at "overstyre", da Bond jo hænger og dingler under maskinen. Husk også, at du ikke kan fæstne tovet inde i en sky. Når rebet er sat fast, skal du huske at holde skydeknappen nede.

## Level 4

Her er du for alvor ude at svømme! Duk dig for fjendens skud, og hold dig midt på

skærmen, så du kan nå at undvige bådene, der kommer fra begge sider. Hold øje med ilt-måleren, og lad være med at holde dig under vandet for længe ad gangen. Hvis du går meget op i points, kan du gå efter kokain-poserne, selvom det strengt taget ikke er nødvendigt. Husk at dræbe en frømand, da hans harpun skal fyres ind i det lettede vandfly.

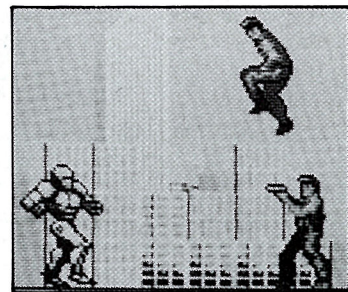
Når du står på vandski (uden ski!) efter flyet, gælder det om at hale sig ind hurtigst muligt, da det i længden er meget svært at undgå de farlige klipperev.

## Level 5

Starten af denne bane minder lidt om level 3 - bare nemmere. Kast dig ned på den bageste lastvogn, og overtag rattet. De andre lastvogne skal skubbes ud i vejkanterne indtil de smadres totalt. Jeppen ser måske nok relativt uskadelig ud, men Sanchez er udstyret med stinger-missiler, så det gælder om at ødelægge den så hurtigt som muligt.

## ROBOCOP - C64

Thomas Bolding har sendt os denne smarte rutine til C64 versionen af denne bestseller. Når level 1 er loadet, venter du til highscore listen kommer frem. Her skriver du SUEDEHEAD. Computeren vil nu load level 2, så du er fri for at gennemføre bane 1. For på samme måde at skippe level 2 skriver du bare DISAPPOINTED.

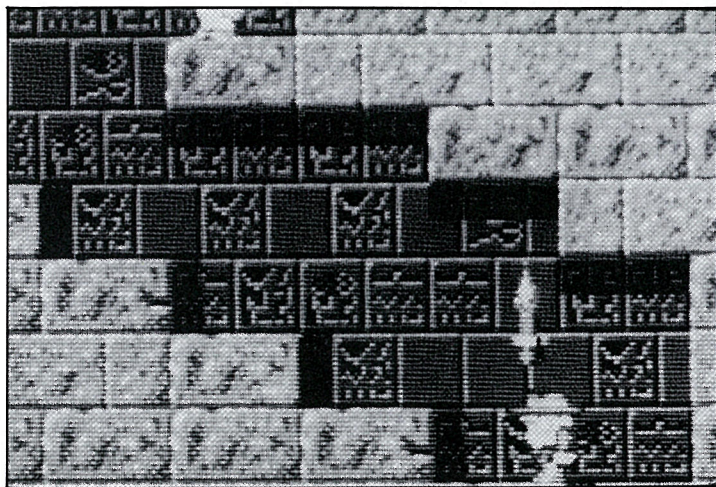


## POPULOUS

Her er en liste over de 50 første levels i dette kult-spil fra Electronic Arts:

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1: -           | 26: VERYMEEND  |
| 2: JOSAMAR     | 27: MINMPME    |
| 3: TIMUSLUG    | 28: HAMHIPOLD  |
| 4: CALDIEHILL  | 29: FUTOUTBOY  |
| 5: SCOQUEMET   | 30: SUZALOW    |
| 6: SWAUER      | 31: DOUUSICK   |
| 7: KILLPEING   | 32: SHIDIEHOLE |
| 8: EOAOZORD    | 33: HURTLOPLAS |
| 9: BURWILCON   | 34: JOSTME     |
| 10: MORINGILL  | 35: TIMPEOLD   |
| 11: NIMIHILL   | 36: CALOZBOY   |
| 12: BILCEMET   | 37: SCOWILDOR  |
| 13: RINGMPED   | 38: SWAINGPAL  |
| 14: WEAVHIPHAM | 39: KILLOHOLE  |
| 15: ALPOUTOND  | 40: EOAMELAS   |
| 16: BADAON     | 41: BURMPAL    |
| 17: IMMUSILL   | 42: MORHIPPI   |
| 18: HOBBIETORY | 43: NIMOUTJOB  |
| 19: BUGQUEEND  | 44: BILADOR    |
| 20: SHADTED    | 45: RINGGBPAL  |
| 21: CORPEHAM   | 46: WEAVINPERT |
| 22: BINOZOND   | 47: ALPLOPOT   |
| 23: SADWILLOW  | 48: BADTAL     |
| 24: LOWINGICK  | 49: IMMPEPIL   |
| 25: QAZITORY   | 50: HOBOZJOB   |





## RICK DANGEROUS

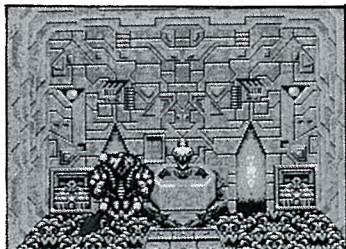
De fleste har sikkert fundet ud af det, men hvis der skulle sidde et par rådvilde læsere derude, så skal i altså løbe foran den rullende klippesten i starten, indtil den falder ned og dræber en vagt. Men hermed er dine problemer ikke forbi! Spar på kuglerne, da de er mere værdifulde end dynamit. Hvis du angribes af flere mænd samtidig, kan du holde dem på afstand med din

stav, indtil du får anbragt en dynamit-ladning og løber i dækning. Med lidt held ryger de alle i eksplosionen. Vær forsigtig med pistolen og sprængladningerne, når der er ekstra ammunition i nærheden, da dette let kan udløse en fatal eksplosion.

Mumierne på level 2 og hundene på level 3 kan ikke dræbes, så det gælder om at undvige dem!

## KULT

Hvert af de 5 objekter i starten af spillet passer til en prøvelse, selvom lampen godt kan afløses af "Solar Eyes". I "Twins" skal du med skålen hælde vand i et af slangehovederne. Gør du det rigtigt, belønnes du med en terning, der efter en hurtig undersøgelse skal stoppes i det andet slangegab. I rummet bagved (det med hænderne) skal du huske på terningen, før du trækker ito af håndtagene og smutter ud igen. Åbn nu den rigtige box og kraniet er dit. Når du har samlet alle 5 skulls bliver du Divo, får et æg og bliver beordret over i drømmezonen. Da dette er den sikre død, skal du i stedet bruge "Psi Shift" på en enlig vagt for at få hans zapstick. Med den i hånden skal du tage et opgør med Dellos, det hæsle uhyre fra det vandfyldte kammer.



## BATMAN

I dette nummer har vi trykt den komplette løsning + kort til Oceans klassiske Bat-spil. Men hvis du hører til den mere utålmodige type, så har vi her fornøjelsen af at præsentere en udlisting, der giver uendeligt liv i C64 versionen af spillet: 10 FOR I = 384432 : READ A : POKE I,A : NEXT 20 SYS 384 30 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 92, 3, 169 40 DATA 147, 141, 93, 3, 169, 1, 141, 94, 3, 96 50 DATA 173, 89, 1, 201, 32, 240, 4, 173, 5, 220 60 DATA 96, 169, 169, 141, 89, 1, 169, 1, 141, 90, 1, 96 70 DATA 169, 181, 141, 159, 125, 76, 32, 6

Denne listing virker til part 1. Vil man have uendeligt liv i part 2, skal man bare lave linje 70 om til:

70 DATA 169, 181, 141, 210, 126, 76, 32, 6

## HAWKEYE

Et lille "dirty trick" til 64-versionen af denne klassiker: Skriv VALSSPELER på titelskærmen. Thalamus logoet vil nu blinke og du vil have evigt liv.

## POWER POKES!

*Her er de! De hemmelige koder, som gør dig udødelig i en stribe af de mest populære C64 spil. Load spillet, reset computeren, indtast pokes- og sys-koderne (+ RETURN), og... SPIL! For som de siger på den anden side af kanalen: "If you can't beat 'em - cheat 'em!"*

### MENACE

POKE 8980, 234

POKE 8981, 234

POKE 8228, 0

POKE 8243, 0

POKE 8261, 0

SYS 2080

### SPITTING IMAGE

POKE 3314, 173

SYS 2816

### GREAT GIANA SISTERS

POKE 8257, 173

SYS 2098

### PACMANIA

POKE 28520, 165

SYS 14336

### ROBOCOP

POKE 44416, 0

SYS 32768

### PURPLE HEART

POKE 796, 173

POKE 19803, 189

SYS 3072

### GYROSCOPE

POKE 46687, 76

POKE 46688, 105

POKE 46689, 182

SYS 2067

### R-TYPE

POKE 12957, 173

SYS 2066

### CHILLER

POKE 22957, 173

SYS 13312

### OPERATION WOLF

POKE 33351, 165

SYS 16963

### WILLOW PATTERN

POKE 3121, 32

POKE 2394, 255

SYS 2304

### MAD MIX

POKE 3462, 173

SYS 2809

### ACTION BIKER

POKE 19287, 47

SYS 13312

### ROBINSON OF THE WOOD

POKE 40857, 234

POKE 40858, 234

SYS 16384

### THUNDERBLADE

POKE 8500, 44

POKE 13135, 44

POKE 13622, 44

SYS 4096

### BIG MAC

POKE 4170, 255

SYS 19072

### TIGER ROAD

POKE 5749, 165

SYS 14848

### DRAGONSKULLE

POKE 5345, 96

SYS 2560

### DRAGON NINJA

POKE 43123, 0

SYS 2016

### GREEN BERET

POKE 14823, 127

SYS 2061

### HIGHWAY ENCOUNTER

POKE 6690, 234

POKE 6691, 234

POKE 6692, 234

SYS 4103

### MOON BUGGY

POKE 22535, 169

POKE 22536, 252

POKE 22537, 234

SYS 5120

### EREBUS

POKE 2376, 106

POKE 2380, 9

SYS 12117

### FLYING ACE

POKE 11663, 0

SYS 11008

### FROST BYTE

POKE 4388, 165

SYS 2825

### SHADOWFIRE

POKE 25188, 173

SYS 16384

### EQUALIZER

POKE 26099, 234

SYS 24912

### SPY HUNTER

POKE 41783, 0

SYS 32807

### BREAKTHRU

POKE 19287, 255

SYS 13312

### ACTION BIKER

POKE 19287, 47

SYS 13312

### UP'N'DOWN

POKE 36103, 173

SYS 32768

### ANCIPITAL

POKE 18679, 173

SYS 16384

### PULSE WARRIOR

POKE 9316, 240

SYS 2051

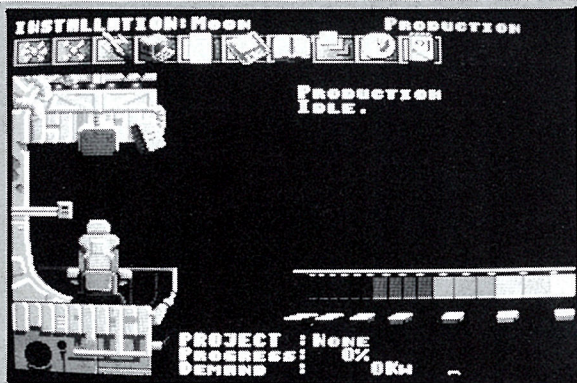
### BLACK HAWK

POKE 8290, 255

SYS 8192



# TIPS



## MILLENNIUM 2.2

Dette strategispil kan være ret svært at komme i gang med, hvis du ikke ved så meget om de forskellige planeters beskaffenhed, men fortvivl ikke! Her har du en komplet liste over alle kloderne og deres råstofreserver, hvilket skulle hjælpe dig godt på vej. Bid især mærke i planeterne Leda, Triton og Miranda. De to første egner sig glimrende til kolonier og er i øvrigt vigtige for spillets gang, mens der på den sidste findes store sølvforekomster.

H: Hydrogen  
N: Nitrogen  
S: Svovl  
Ti: Titanium  
Al: Aluminium  
Cu: Kobber  
Silica: Kiselstyreanhydrid, men det glemmer vi, ikk' ?  
Fe: Jern  
Ag: Sølv  
Pt: Platin  
CH<sub>4</sub>: Methan  
U: Uran  
O: Oxygen  
H<sub>2</sub>O: Vand  
Cr: Chrom

Mercury : -  
Venus : -  
Earth : -  
Moon : H, O, H<sub>2</sub>O, N, Ti, Al, Silica, Fe  
Mars : H, O, H<sub>2</sub>O, N, Silica, Fe, Ag  
Phobos : -  
Deimos : -  
Jupiter : -

Amalthea : -  
Io : -  
Europa : -  
Ganymede : -  
Callisto : H, N, S, Ti, Al, Cu, Silica, Fe, Ag, Pt  
Leda : H, N, CH<sub>4</sub>, S, Cu, Silica, Fe, U  
Himalia : -  
Elara : -  
Pasiphae : -  
Saturn : H, O, H<sub>2</sub>O, N, CH<sub>4</sub>, S, Silica, Fe  
Mimas : -  
Enceladus : H, O, H<sub>2</sub>O, N, Al, Silica, Fe  
Tethys : H, O, H<sub>2</sub>O, N, CH<sub>4</sub>, Al, Cu, Silica, U  
Dione : -  
Rhea : H, O, H<sub>2</sub>O, N, Silica, Pt  
Titan : H, O, N, CH<sub>4</sub>, Ag, Pt, U  
Hyperion : CH<sub>4</sub>, S, Al, Cu, U  
Iapetus : -  
Phoebe : H, O, H<sub>2</sub>O, N, CH<sub>4</sub>, Ti, Silica, Fe  
Uranus : H, N, CH<sub>4</sub>, S, Ti, Cu, Silica, Fe, U  
Miranda : Cu, Silica, Fe, Ag, Pt  
Ariel : H, O, N, CH<sub>4</sub>, S, Al, Silica, Pt  
Umbriel : H, O, N, S, Silica  
Titania : H, O, H<sub>2</sub>O, CH<sub>4</sub>, S, Cu, Silica, Ag  
Oberon : H, O, H<sub>2</sub>O, N, Ti, Al, Silica, Fe, U  
Neptune : H, CH<sub>4</sub>, S, Al, Cu, Silica, Fe, Pt, U  
Triton : H, O, H<sub>2</sub>O, N, CH<sub>4</sub>, Ti, Silica, Cr, Pt  
Nereid : -  
Pluto : H, N, CH<sub>4</sub>, S, Silica, Pt, U  
Charon : -

## PART 1

### LØSNING:

Start med at gå til venstre, tag FALSE NOSE, gå ned, venstre, tag BATARANG, højre, højre, tag LOCKPICK, højre, højre, tag HANDGRENADE, venstre, op, venstre, tag CONTROL DISC, op, tag SET OF TOOLS, ned, venstre, brug SET OF TOOLS, brug CONTROL DISK, højre, op, op, venstre, venstre, tag DOOR KEY, højre, højre, højre, tag SWEET, højre, tag TRAINIES, venstre, venstre, kravl op ad muren, tag ROPE, højre, højre, brug LOCKPICK, gå gennem døren, brug DOOR KEY, gå gennem døren, højre, op, højre, højre, tag LIFT KEY, venstre, venstre, ned, stil dig på elevatoren, brug LIFT KEY, op, højre, højre, ned, venstre, ned, venstre, tag TOAST, tag DART, højre, højre, højre, højre, højre, tag GAMES DISK, op, venstre, op, venstre, tag FRIED EGGS, brug ROPE, kravl op ad rebet, tag MAGNET, brug DART, tag PASS CARD, ned, højre, ned, højre, ned, venstre, venstre, venstre, op, højre, op, venstre, venstre, ned, stå på elevatoren, brug LIFT KEY, op, højre, højre, ned, højre, højre, højre, ned, venstre, venstre, venstre, ned, venstre, venstre, kravl ned ad muren, venstre, venstre, venstre, venstre, venstre, venstre, venstre, kravl op ad muren, højre, højre, tag LEMONADE, højre, højre, tag FLASHLIGHT, venstre, venstre, venstre, venstre, kravl ned ad muren, højre, højre, brug PASS CARD, op, brug FLASHLIGHT, venstre, venstre, tag VIDEO TAPE, højre, højre, højre, højre, op, venstre, venstre, brug VIDEO TAPE, op, venstre, venstre, op, tag CUPCAKE, højre, højre, højre, ned, venstre, ned, højre, højre, op, højre, højre, op, venstre, op, tag TRUMPET, højre, brug GAMES DISK og spillet er gennemført. Pheeew!

### TIPS:

Brug alle de spiselige ting til at få mere energi. Brug FALSE NOSE som en forklædning. Brug TRAINIES til at løbe hurtigt. Brug MAGNET til at forvirre robotterne (giver højere procent). Brug BATARANG som et våben.

## PART 2

### LØSNING:

Start med at finde LIGHT BULB i Bathulen og brug den i det mørke rum. Dette vil afsløre GASMASK og FLASHLIGHT. Gå ud af Bathulen og brug GASMASK, før du går ned i kloakkerne (dette vil forhindre, at din energi rasler ned). Brug FLASHLIGHT for at få lys i de mørke rum. Find derefter FALSE TEETH, som gør det muligt at spise den mad, du finder. Find så SHADES og gem dem til senere brug. Find og brug EARS for at få ekstra procenter. Gå så videre til du finder spøgelsestoget og gå ud til teltene. Find MONEY og brug dem i rummet med den enarmede tyveknekt. Bliv ved med at prøve til du har 3 ens. Du vil da få et JOKER CARD. Tag det og gå hen til spejlkabinettet, hvor du vil finde et CAMERA. Brug det for ekstra procenter. Find den lukkede dør og brug JOKER CARD for at komme gennem den. Fortsæt ned af stigen til du ender i kloakkerne. Brug WIRE CUTTERS (som du selvfølgelig huskede i spøgelsehuset) til at detonere alle bomberne. Gå så tilbage til tivoliet, hvor du vil møde Jokeren. Spark ham i hovedet til han taber ROPE. Tag ROPE og gå tilbage til kloakkerne. Find rutchebanen - en af dens stolper er en forklædt stige, som du skal kravle op ad. Tag HAMMER AND NAILS, gå en etage mere op, tag DAGGER og gå til venstre, hvor du vil finde Robin. Løslad ham ved hjælp af ROPE og part 2 er gennemført. Dobbelt pheeew!

### TIPS:

Brug GLOGS for at gå langsomt (!?!)  
Brug HARMONICA til at høre Bat-melodien.  
Brug HAMMER AND NAILS til at sømme dørene til Jokerens hus fast.

## PROBLEMER?

Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er omtalt i denne sektion, så anbefaler vi at du indrykker en annonce i vores LÆSERMARKED under rubrikken "Opslagstavlen". Gør kort adresse eller tilf. nummer. På den måde kan du få hurtig og direkte hjælp, hvis en af vores mange hypermega-multi intelligente (og hjælpsomme) læsere svarer dit nødråb!



# BATMAN

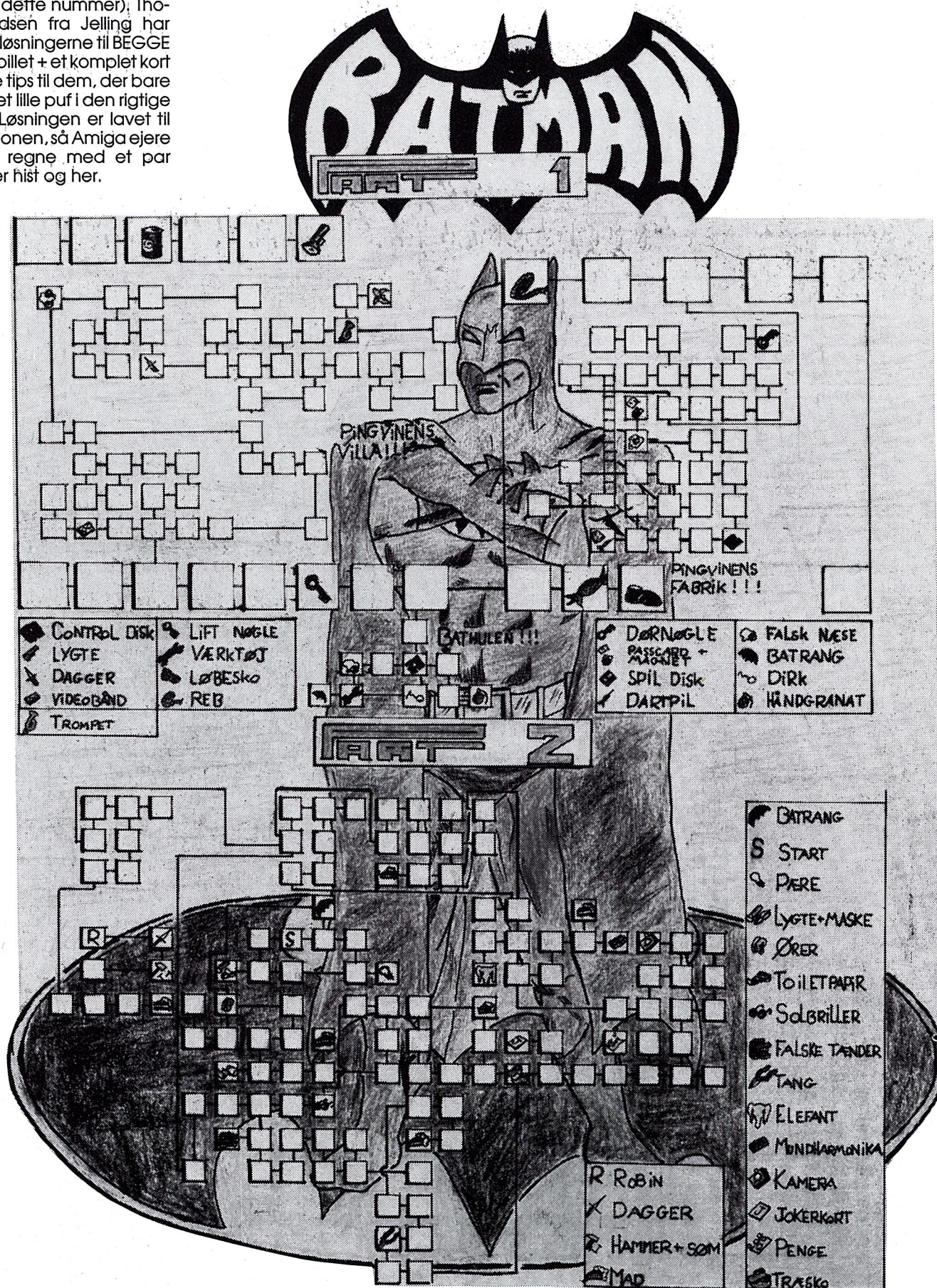
Hvis du (som resten af landet) er grebet af batmanien, og ikke kan vente på, at spillet over den nye film udkommer, så kan du jo passende afreagere på Oceans "gamle" Bat-spil (det 2. i rækken - se Bat-artiklen i dette nummer). Thomas Boldsen fra Jelling har sendt os løsninger til BEGGE dele af spillet + et komplet kort og nogle tips til dem, der bare vil have et lille puf i den rigtige retning. Løsningen er lavet til C64 versionen, så Amiga ejere må nok regne med et par afvigelser hist og her.

## TIP & VIND!

CA's "ACTION TIPS" er ikke alene Danmarks bedste tips sektion. Det er også den mest gavmilde! ALLE læsere, der får deres indsendte tips trykt her i bladet, bliver belønnet med de nyeste topspil til deres computer. Så hvis du sidder inde med tips, kort

eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til:

**ACTION Tips**  
Computer ACTION  
St. Kongensgade 72  
1264 København K





# VÆRKTØJSKASSEN

**Hvis du drømmer om at gå Søren Grønbech i bedene, men ikke ved det ringeste om programmering, så er der kommet et nyt program til Amiga-en, der lover at gøre dine drømme til virkelighed. Jakob Sloth finder værktøjskassen frem, og undersøger om der er hold i løfterne.**

"The Shoot'Em-Up Construction Kit", eller SEUCK, som programmet (heldigvis) hedder i daglig tale, blev oprindeligt programmeret og designet til 64'eren af Sensible Software (kendt for bl.a. Parallax og Wizball), og nu har Outlaw altså fået programmeret en Amiga-version.

Men hvad er SEUCK? For den engelsk-kyndige siger navnet alt: en slags værktøjskasse, der indeholder lige netop de ting, du har brug for, hvis du gerne vil designe et skydespil, men ikke kan kende en "MOVE.M" fra et hul i jorden. Selvfølgelig kan spillene køre uafhængigt af moderprogrammet, og hvis du laver et mesterværk, er det også lægalt at sende det på markedet på linje med "rigtige" spil som Blood Money og Menace.

## Demo-spillene

Før jeg satte mig ned med manualen og skruede op for kreativiteten, bestemte jeg mig for at se lidt nærmere på de 3 demospil, der fylder den ene af SEUCK's 2 disketter. Først prøvede jeg "Slap'n-tickle", et traditionelt skydespil a la Sidewinder. En ret skuffende oplevelse. Godt nok var grafikken rimelig pæn - omend med ret få farver - men scrollingen var ikke ligefrem glat, og objekterne bevægede sig også lidt hakkende. Heller ikke gameplayet var noget at skrive hjem om, så jeg resettede skyndsomst og loadede i stedet "Blood'n-Bullets", en af de mange Commando-kloner. Spillet bød på pæn men farveløs grafik, god lyd og rimeligt

gameplay, selvom flytningen af ting og sager på skærmen også her skete i små ryk. Til slut prøvede jeg PsychoBlast, en ubeskrivelig og elendig spilparodi.

## Generel opbygning

Jeg skal ærligt indrømme, at jeg var lidt skuffet over demospillene, men det afskrækkede mig ikke fra at gå i gang med den velskrevne og humoristiske manual, der på sine små 50 sider lærer dig at bruge SEUCK's faciliteter.

Programmet, der er meget logisk og overskueligt opbygget, er totalt menustyret, og kontrolleres nemmest med mus, selvom et joystick selvfølgelig også er et must. Fra hovedmenuen kan du designe sprites, objekter, baggrundsgrafik, IFF lyd, angrebsformationer og levels. Du kan også ændre spillerens begrænsninger, teste dit spil og selvfølgelig gemme det på disk. Jeg besluttede mig for at lave mit eget actionspil og herved lære SEUCK at kende. At spillet skulle hedde Weird!, var det eneste, jeg vidste på dette tidspunkt.

## Edit Sprites

Ethvert objekt i spillet - det være sig et skud, en eksplosion, en alien eller måske noget helt andet - er sat sammen af "byggeklodser", sprites, der designes i en menu for sig. Du kan lave op til 100 frames i et helt spil, og de kan hver fylde op til 24x24 pixels. Desværre skal du en gang for alle udvælge otte farver ud af de sædvanlige 4096, og så ellers bruge dem til ALLE figurerne, så det er ikke muligt

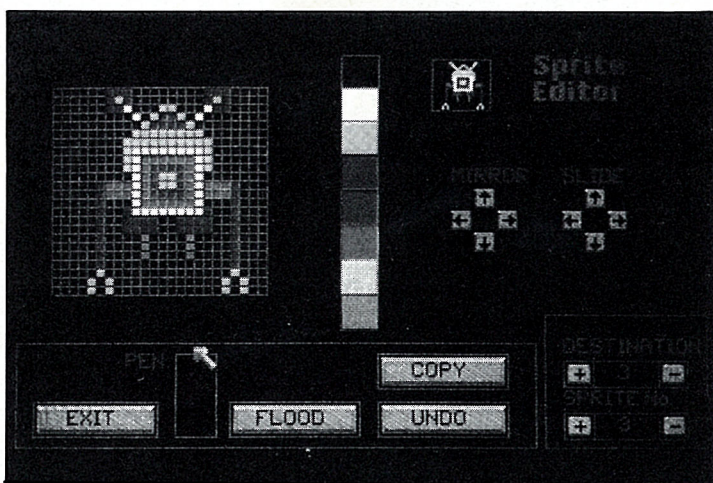
at lave de helt store farvevariationer. Her kunne Palace passende have ladet brugeren vælge nye farver for hvert level, og måske endda have muliggjort brugen af "pulserende" pixels.

Selve editoren er meget brugervenlig: du vælger farver med musen og tegner direkte i et stort gitter, mens du ved siden af kan se din sprite i naturlig størrelse. Foruden en brugbar "undo"-knap er det muligt at spejle og skubbe figurer og at kopiere dem til

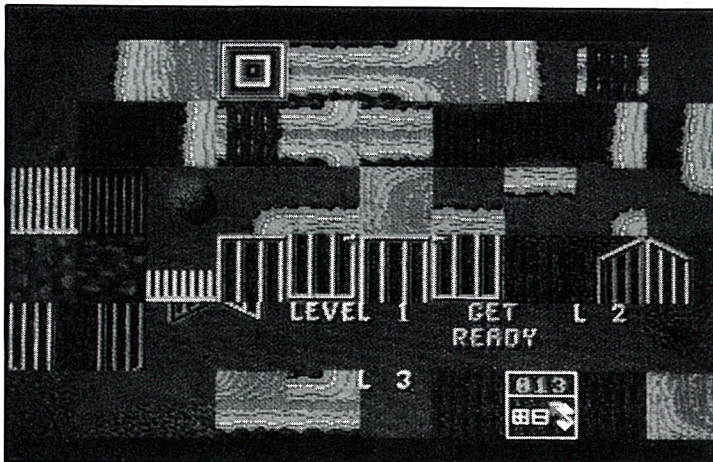
tegnede jeg også nogle skud, et par eksplosioner og otte-ni aliens, før jeg klikkede på exit og gik videre til næste nemu:

## Edit objects

Her er det muligt at samle billeder fra før til animerede figurer (objects) med simple find-og-klik operationer. De 57 mulige objekter er delt ind i flere kategorier: objekt 0 er altid spiller 1, objekt 1 er spiller 1's skud, objekt 2 eksplosion af spiller 1, og så det samme for spiller 2. Objekt 6 til og med 13



Kun din fantasi sætter grænsen, når spillets figurer skal designses.



Baggrunden består af forskellige grafiske blokke.

andre sprites. Det sidste er især brugbart, hvis du vil animere objekter: tegn grundrisset af din sprite, kopier det videre og foretag små rettelser hen ad vejen for til sidst at have en række figurer, der NÆSTEN er ens, og let kan animeres i næste del af programmet. Denne teknik brugte jeg bl.a. til "helten" i mit spil: et rumskib med sprudlende agterraketter. Selvfølgelig

udgøres af fjendens skud, mens objekt 14 frem til 22 tager sig af modstandernes eksplosioner. De sidste 35 objekter udgøres af "almindelige" aliens.

Først vælger du dit objekt - for eksempel nummer 2, spillerexplosionen - og så finder du den sprite, der passer bedst til netop det formål og indsætter den på første plads i animationslisten. Her place-





rede jeg første billede af nedsmeltningen, mens jeg på plads nummer to indsatte en lidt mere "udviklet" variation af samme begivenhed. Sådan fortsatte jeg, indtil eksplosionen havde uddartet sig til et par fritsvævende atomer. Nederst til højre er det hele tiden muligt at se animationen i real time, og går det for hurtigt - eller for langsomt - kan du med et snuptag ændre animationshastigheden. Hver animation kan maksimalt indeholde 18 "frames", hvilket skulle være nok for de fleste - især når sprites'ne kan genbruges fuldstændigt hæmningsløst.

I tilfældet med eksplosionen er der ikke meget at ræfle om, men hvis objektet er et fly, duer det selvfølgelig ikke, at det både bevæger sig side- og baglæns! Til dette formål kan de 18 delanimationer også deles op i 9 "retningsgrupper" på hver 2 sprites. I retningsgruppe "op" indsætter du fx bare et billede af et fly, der flyver op, mens retningsgruppe "ned" får den omvendte behandling. Nu klarer computeren selv visningen af flyet i alle mulige positioner.

Når de forskellige objekter er på plads er det på tide at rette i de forskellige fjenders generelle kendetegn - en menu, der også findes under "Edit objects". Her kan du for hver af de 35 aliens bestemme hastighed (0 for stillestående, 10 for MACH 2), hvor mange skud, der skal til for at dræbe den, og hvor mange points det giver. Herefter kan du indstille skudretning - f.eks. fire-vejs zapping, opadskyd-

ning, retningsbetinget ild eller endda tilfældig affyring af skud. Selvfølgelig kan du også ændre tidsrummet mellem 2 skud og derigennem et monsters aggressivitet, såvel som skuddenes hastighed.

Efter de mere tekniske "Explosion Object" og "Bullet Object", kommer vi til kollisionsafdelingen, der afgør objekternes skæbne ved sammensmæld. Her der der mulighed for bl.a. usårlige aliens, udødelige skud fra din side og flere andre pudsigheder. Når alle objekter er "programmeret" er det på tide at lave selve "spillepladen". Dette gøres i...

#### Edit background/levels

Lidt overraskende er baggrunden betegnelsen for HELE spilleområdet, mens de forskellige levels bare er udvalgte udsnit af spillepladen. Som i "Edit sprites" udvælger du 8 farver - heldigvis ikke nødvendigvis de samme som før - før du, igen lidt à la "Edit sprites", designer op til 140 forskellige 32x32 blokke, der med musen placeres rundt omkring på baggrunden. Blokkene kan selvfølgelig gentages så ofte, du ønsker, men lad dig ikke friste til at lave en baggrund bestående af kun to blokke (Gaabl).

Selvom blokpåsætningen ikke er 100% brugervenlig og involverer noget med at huske diverse tal, varede det ikke længe, før jeg fik banket et rimeligt landskab op. Skyndsomst hoppede jeg over i "Edit levels", der er en overraskende lille menu. Her kan du udvælge et level - fra 1 til 22 - og afgrænse det på baggrunden. Når det er gjort, bestemmer du, om banen skal scrolle

(i givet fald hvor hurtigt), pushscrolle eller måske stå helt stille. Når du har besluttet, hvad der skal ske for enden af banen, kan du gå videre til placeringen af de forskellige aliens.

#### Edit attack waves

Du kan maksimalt placere 600 aliens, hvilket vist skulle være mere end nok! Først udvælger du en fjende, hvorefter du med joysticket finder en passende startposition på baggrunden. Herfra kan du styre fyren rundt på banen, altimens Amigaen pligttopfylder - de husker hvert sving og stop på turen. Desværre er her ikke mulighed for "intelligente" modstandere eller sinuskurver i angrebsmønstrene. Kun 8 forskellige retninger og en stop-kommando.

Fra undermenuen "Join enemies" kan du sætte mindre sprites sammen til store monstre eller bare få et regiment soldater til at følge efter deres kommandant. De store muligheder med denne kommando ødelægges dog lidt af dens langsomhed, men alligevel: smart fundet på!

#### Edit IFF sound

Hvis du har en sampler, kan du uden problemer få SEUCK til at tale med din egen stemme, men ellers må du nøjes med nogle af de medfølgende lydeffekter. Godt nok har du kun 40000 bytes til rådighed, men ved at ændre en samples hastighed er det muligt at lave flere spileffekter af en lydfil og derved få rigtigt meget ud af den sparsomme plads. Med typisk mangel på god smag, valgte jeg nogle glas-smadre-lyde til skudene, en bøvls hvis helten skulle dø plus en række klokker og bippere til resten. Nogen egentlig melodi er det ikke muligt at lave.

#### Edit player limitations

Før blodet begynder at flyde for alvor, skal spillerens begrænsninger også kodes ind i SEUCK. Som det vigtigste kan du slå spiller 1 og 2 fra eller til - de kan eventuelt spille sammen på en gang - men ellers byder denne menu på ting som rumskibs-hastighed, an-

tal liv, antalskud på en gang, fire rate, skudhastighed og -varighed + flere andre småting.

#### Test Game/Storage

Før du gemmer spillet på diskette (- og sender det til Ocean!) er det selvfølgelig en god ide at teste det, hvilket netop er, hvad du har mulighed for her: cheat test eller "rigtig" test. Når du er tilfreds med spillet, og har foretaget de nødvendige finpudsninger, kan du gemme dit spil - enten som smådele eller som selvstændigt program - og forlade SEUCK. Så er det ellers bare at tegne et IFF titel-billede i 32 farver med f.eks. Deluxe Paint, og spillet er helt færdigt!

#### Konklusion

Hele systemet er overraskende nemt at arbejde med og overskue, og det tog mig omkring 3 timer, før Weird! var en realitet. Godt nok var der kun 1 level, og godt nok var grafikken ikke ligefrem "pæn" (host!), men alligevel: det var mit eget! Og vigtigere: det havde været sjovt at lave!

Desværre var det ikke særligt sjovt at spille - en faktor, der også kendetegnede demospillene fra før. OK, det er sikkert muligt at lave sjovere spil, hvis man sætter sig ned og bruger et par uger, men med den ujævne grafikhåndtering og begrænsningen i farvevalget, kan du godt opgive at lave dit eget Blood Money. SEUCK er bare ikke stærk nok i det tekniske. Selvom programmet er mesterligt struktureret, kom jeg også ret hurtigt til at savne diverse småting: hvorfor er det umuligt at lave blokader i landskabet? Hvorfor kan du ikke lave andre specielle blokke samme sted? Hvorfor kan du ikke skyde din makker, hvis I spiller 2 (dette umuliggør de altid fede duelspil)? Og hvorfor er der ikke mulighed for at designe sine egne ekstravæben - meget få skydespil kan klare sig uden i dag.

Konklusionen er klar: det er langt sjovere at LAVE spil med SEUCK, end det er at spille dem. Tænk dig godt om, før du køber.

Jakob Sloth



# MAIL BOX

**Velkommen til sektionen, som I selv skriver! Vores uensurerede læserbrevkasse er tilbage med den sædvanlige blanding af spørgsmål og meninger om stort og småt. Sørg for at DIT brev er med næste gang!**

## AMSTRAD SPØRGSMÅL

Siden jeg er en handlingens dreng, drøner jeg straks til spørgsmålene:

1. Kan I anbefale et begynder-adventure til Amstrad (helst på bånd)?
  2. Kommer Leisure Suit Larry til 8-bitterne (specielt Amstrad)?
  3. Anmelder I det nye Tintin spil?
  4. Er Gunship kommet til Amstrad?
  5. Er Last Ninja spillene gode til Amstrad (det er specielt grafikken, jeg tænker på)?
  6. Gider I at skrive hvilke computere et spil ellers kommer til, når I anmelder det?
  7. Kan man købe "Supreme Challenge", "We are the Champions", "Taito Coin-ups" og tilsidst "In Crowd" herhjemme og hvad koster de?
  8. Hvor meget koster Sega Master System og Sega Megadrive?
  9. Ved I hvornår PC Engine og Konix kommer og hvad de koster?
  10. Kan I anbefale et godt jøystick?
  11. Koster det noget at bestille spil inde i en forretning?
  12. Kan man bestille tidligere blade hos jer?
- Okay, det var alle spørgsmålene. Kan I ikke lave et slags "supermarked" ligesom Games Preview. Men ikke kun med ting til Amiga og C64, også Amstrad. Jeg synes også godt I kunne lave en konsolsektion. Lav også en 4-5 sider om arcade maskinerne. Det er ellers et fedt blad, men please få noget mere Amstrad i.

The Magic One er ret godt, men jeg kan bedre li' Newsdesk. Tips-sektionen er nok det bedste. Jeg håber dælmø brevet kommer il

Rasmus Bjerregaard, Randers.

## Her er svaret (dælmø)

1. Jeg skal gerne indrømme, at Amstrad ikke er den computer, jeg ved mest om, men prøv om du kan få fat i et spil fra Level 9 eller Channel 8.
2. Nej. Sierra-spillene er for store til, at de kan konverteres til 8-bit computere.
3. Selvfølgelig!
4. Ja.
5. Ja (jeg elsker korte svar).
6. Det har vi faktisk gjort siden nummer 2, og det bliver selvfølgelig ved med.
7. Ikke alle de compilationer du nævner er helt nye, og du får nok specielt svært ved at finde dem til Amstrad. Prisen på compilationer er som regel den samme som på almindelige spil (et par hundrede kroner).
8. Sega Master System koster kr. 1495, hvilket inkluderer en lystpistol, 2 joypads og 3 spil. Sega Megadrive kommer ikke til Danmark foreløbig, og prisen er derfor ukendt.
9. Nej, men hvis jeg var spillimportør ville jeg ikke vente længe! Man kunne forestille sig, at Supersoft på et tidspunkt begyndte at importere Konix-konsollen, da det århusianske firma i forvejen står for importen af Konix-joysticks'ene. Men der foreligger ingen datoer, og altså heller ingen priser på nuværende tidspunkt.
10. I sidste nummer roste vi JB2 joyboardet, som kan købes hos Alcotini. Hvis du hellere vil have et lidt mere traditionelt joystick, kan vi anbefale Konix Speedking og Euromax Professional.
11. Nej, som regel ikke. Spørgsmålet er bare, om du kan overtale din forhandler til at tage spillet hjem til dig. Du kan jo tage dette blad med ind i forretningen og vise ham denne besked: Kære forhandler, den person der net-

op har overdraget dig dette blad er CA-læser. Han har altså fortjent den bedst mulige service, og du opfordres hermed til at gøre alt, hvad han beder dig om! (Prøv bare - det kan jo være det virker!).

12. Sagtens! Kontakt forlaget på tlf. 31 912833 og hør nærmere. Der er noget dybt utroverdigt ved at anmelde nogle spil, som man selv anmelder, sådan som det sker i det blad, du omtaler. Den slags vil vi helst holde os fra, da vi lægger stor vægt på at være objektive og upartiske i vores spil anmeldelser.

Der kommer næppe nogen faste sektioner om konsoller og arcade spil, men vi vil fortsat bringe artikler om disse emner, når der sker noget nyt og spændende på området.

## LÆSER I LUXEMBURG

Endelig er der kommet et blad, der er værd at læse. Jérés blad slår på alle måder Soft Today! Jeg har nogle spørgsmål, som ingen af mine med-freaks kan finde de magiske svar på.

1. Kan man købe spil til C128 på 3.5" disks?
2. Hvor mange spil findes der til Commodore 128? Hvor mange findes der til Amiga 500?
3. Hvornår udkommer Operation Thunderbolt på Commodore 64?
4. Hvorfor eksisterer Soft Today ikke mere, og får jeg tilsendt dette mega-fede blad istedet????

Lars Krogh Nielsen, Luxembourg

1. & 2. Nej. I det hele taget er det meget begrænset hvad man kan købe af spil til 128'eren (bortset selvfølgelig fra 64-mode). De eneste deciderede 128-spil jeg umiddelbart kan komme i tanke om, er Infocom's "Interactive Fiction +" adventures "Trinity" og "A Mind Forever Voyaging". Begge disse spil (som iøvrigt varmt kan anbefales) sælges på 5 1/4" disks. Det er umuligt at sige, hvor mange Amiga-spil, der findes.

3. Ifølge Oceans udgivelsesplan kommer spillet til jul.

4. Soft Today blev droppet af flere årsager. Avis-ideen slog aldrig rigtig an, og forlaget besluttede derfor at hente nye folk ind, og starte et helt nyt blad. Resten kender du, og ja - du FÅR tilsendt dette mega-fede blad istedet! Er livet ikke herligt?

## SUPERGODT BLAD

Det nye blad, Computer ACTION, er endnu bedre end de foregående. Og så lidt spørgsmål:

1. Kan "Abrams Battle Tank" fås til Amiga?
  2. Hvor kan jeg få svar, når jeg sidder fast i et spil?
- Tak for et supergodt blad! Kenneth N, Århus.

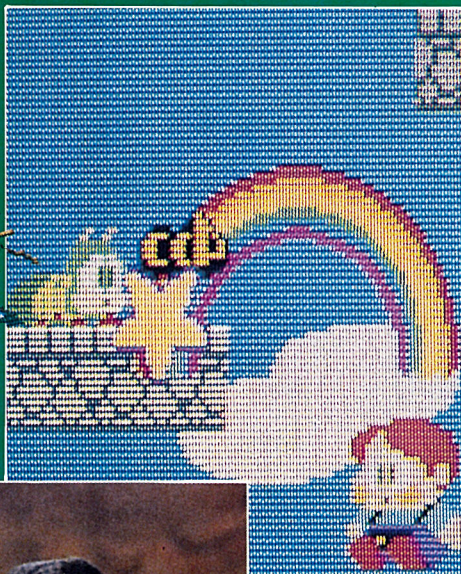
1. Det er på vej.

2. Indryk en gratis-annonce i vores Læsermarked under rubrikken "Opslagstavlen". Skriv kort om dit problem og angiv dit telefonnummer eller adresse. Så er der sikkert en læser der forbarmer sig over dig.



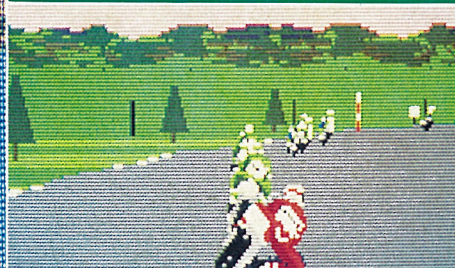
# ACTION TEST

**WEIRD DREAMS** - Dine værste mareridt bliver til virkelighed i dette hårrejsende spil (s. 46)

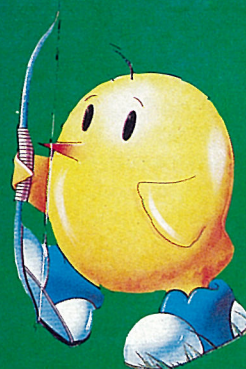


**RAINBOW ISLANDS** - Ny arcade konvertering med gameplay i verdensklasse! (s. 48)

**RVF HONDA** - Månedens hurtigste spil! (s. 46)



**NEWZEALAND STORY** - Er det det mest nuttede spil nogensinde? (s. 41)



**RICK DANGEROUS** - Indy's værste rival er klar til at tage kampen op. Hvem vinder? (s. 42)



**INDIANA JONES III** - Manden med hatten er tilbage. Men hvor er hans far? (S. 38)

## SÅDAN ANMELDER VI SPILLENE

### FLERE VERSIONER

Hver anmeldelse er forsynet med kasser, der viser hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og hvilke computere spillet senere kommer til. Hver eneste version får en selvstændig bedømmelse, så du hurtigt kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er ikke altid at alle versioner af et spil udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger betydeligt fra de udgaver, vi allerede har testet, laver vi selvfølgelig en særskilt anmeldelse af den nye udgave.

### GRUNDIGE OG TROVÆRDIGE

Alle spillene bliver set af flere anmeldere. Selvom selve skriveriet af praktiske grunde overlades til en person, er hele testholdet involveret i anmeldelsen. Normalt taler vi os til rette og argumenterer os frem til lige netop den bedømmelse som spillet har fortjent.

Hvis en af os er vildt uenig i de andres bedømmelse, kan han nedlægge veto

mod den. Den utilfredse anmelder får så sin egen "VETO-BOX" med i anmeldelsen, hvor han frit kan gøre rede for sin helt personlige mening om spillet. På den måde sikres læserne for den tilfældighed, der desværre kendetegner de fleste andre blades anmeldelser.

### BEDØMMELSEN

#### GRAFIK

Baggrunde, sprites, animation, farver, atmosfære... hele den visuelle side tages med i betragtning. Bedømmelsen er maskin-specifik, så kvaliteten bedømmes på baggrund af den pågældende computers ydeevne. Det betyder i praksis at C64 versionen af et spil sagtens kan score en bedre grafik-karakter end Amiga-udgaven.

#### LYD

En samlet bedømmelse af spillets lydside, både musik og lydeffekter. Udover det rent tekniske, tages der også hensyn til, om lyden "klæder" spillet og virkelig bidrager væsentligt til spillets atmosfære.

Igen er bedømmelsen maskin-specifik.

#### FÆNGENDE

Hvis et spil scorer mange points her, betyder det at man straks bliver grebet af spillet. Skydespil og arcadekonverteringer vil som regel score højt her. Bliver man straks grebet af gameplayet, eller kræver det at man først pløjer sig gennem tykke manualer?

#### FÆNGSLENDE

Denne kategori er for computerspil, hvad "Mindst holdbart" er for fødevarer. Hvor længe bliver det ved med at være sjovt? De mere avancerede og varierede spil har som regel en fordel her.

#### OVERALL

Konklusionen af ovenstående. Spillets definitive rating!

#### DET BETYDER KARAKTERERNE

90-100: Et helt igennem fantastisk spil, som man fremover vil huske som en klassiker. Køb det - uanset hvad!

80-89: Et virkelig godt spil. Absolut anbefalelsesværdigt.

70-79: Et godt spil, der anbefales med visse reservationer. Køb det, hvis genreen tiltaler dig.

60-69: Den "rimelige" ende af point-skalaen. Ikke dårligt, meeeen...

50-59: Selvom der stadig kan være positive aspekter i spillet, er vi nu derude, hvor der kan tales om reelle fejl og mangler.

40-49: Klart under standarden. Spil i denne point-zone kan ikke anbefales.

30-39: Et særdeles dårligt spil, der kvalitetsmæssigt ligger milevidt under det, man kunne forvente. Køb det på eget ansvar!

20-29: Alvorlige problemer! Spil med denne rating er så dybt elendige, at det næsten nærmer sig det komiske.

10-19: Her begynder det at blive kriminelt...

0-10: En klar stinker! Om du så fandt dette spil på gaden, kunne det ikke betale sig at bukke sig efter det.



# INDIANA JONES

## III

### Lucasfilm

Hvis navnet "Lucasfilm" lyder bekendt, så er det sikkert fordi dette firma i tidens løb har lagt navn til film-klassikere som Star Wars, Willow, samt selvfølgelig Indiana Jones. Manden bag alle disse fantasy-succeser hedder George Lucas. For nogle år siden oprettede hans filmselskab en særlig spil-division, som allerede har gjort sig positivt bemærket med bl.a. Zak McKracken og Maniac Mansion.

Og nu står der altså "Indiana Jones" på udgivelsesplanen. Som vi skrev i sidste nummer, bliver der faktisk udgivet TO spil over den nye Indy-film; et actionspil og et grafisk adventure. Her skal vi foreløbig se på, hvad "The Action Game" har at byde på. For at gøre det kort, så er spillet et "multi-level platformspil". Du starter din mission i et stort underjordisk gangsystem, hvor du skal finde "Coronado-korset". Samtidig skal du nedkæmpe nazi-vagter med næverne og med de piske, som du kan samle om undervejs. Der ligger også fakler rundt omkring, og hvis du ikke samler dem op med jævne mellemrum, går skærm simpelthen i sort! Når du har fundet korset, flygter du over taget af et tog.

På 2. bane skal du finde vej gennem en slags underjordisk labyrint, og denne gang er det et skjold, du leder efter. Du skal også tyde nogle hieroglyffer hist og her, så det er helt nødvendigt at du har manualen, hvor koderne er angivet. Level 3 foregår på et luftskib, hvor du leder efter din fars dagbog. Faklerne er her erstattet af nogle sikkerhedskort, som udløser en alarm, hvis du ikke udskifter dem jævnligt. På 4. og sidste level skal du manøvrere Indy sikkert forbi en række fælder, og finde den hellige gral, inden din far (som er blevet skudt) omkommer.

Det lyder jo meget spændende alt sammen, men de fleste af banerne ligger hinanden meget, idet det stort set kun er grafikken og det eftersøgte objekt, der varierer. Der er til gengæld stor forskel på gameplayet i de to versioner, vi her har anmeldt. Amiga-udgaven lider kraftigt under, at alt for meget er overladt til tilfældighederne. Man starter f.eks. på en platform, hvor man skal kravle ned af et reb. Ud for rebet står en gut, som af og til kaster knive hen mod rebet. Indy kravler meget langsomt, og



Far og søn i knibe. Indy spilles som sædvanlig af Harrison Ford, mens farmand er ingen ringere end Sean Connery. Filmen er fyldt med fantasi-fulde action-scener og kan varmt anbefales. Gid det samme kunne siges om spillet. (TM & C 1989 by Lucas film)

det er udelukkende heldet, der afgør, om han kaster kniven, mens du befinder dig i skudlinjen. Den slags er med til at gøre spillet ekstremt frustrerende, og der er flere af den slags eksempler længere henne i spillet. På det punkt er C64 udgaven langt bedre, men alligevel må Indiana Jones betegnes som et meget traditionelt platformspil, som efter nutidens målestok virker lidt gammeldags.

Søren

### AMIGA

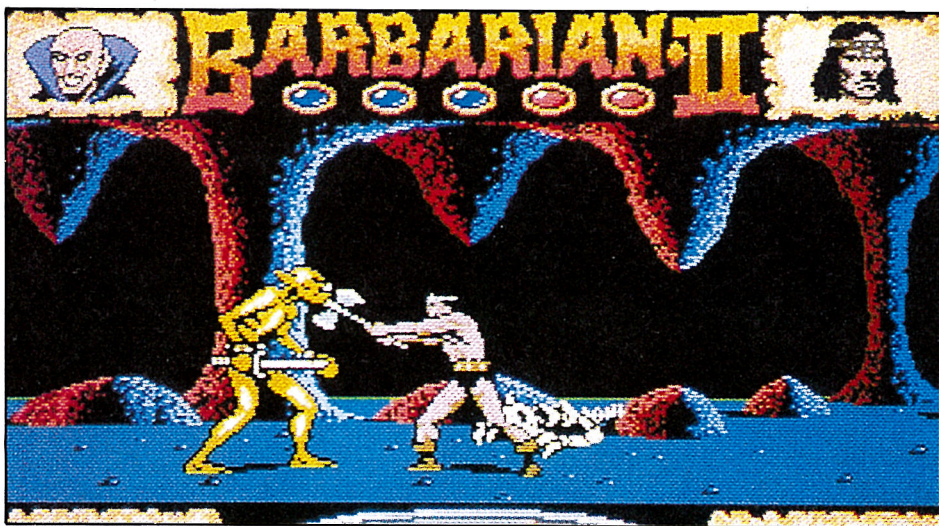
Kr 449

Præsentationen er simpelthen LÆKKER, og den veldesignede grafik fortsætter hele vejen igennem. Monstre er varierede og velanimerede, og der er blevet plads til ufatteligt mange detaljer. De rullende hoveder, de flaksende helvedesfugle i baggrunden og din barbars look, når han ved et uheld falder i et dybt hul. Alle steder er grafikken ledsaget af atmosfæriske effekter, der om muligt hæver stemningen endnu mere. De forskellige baner kan være lidt svære at finde rundt i, men det kan absolut læres, selvom det tager lidt tid. Absolut anbefalelsesværdigt, hvis du hungre efter lidt pixelvold!

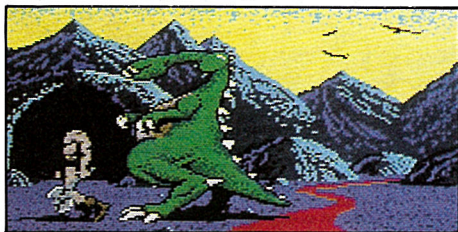
Grafik	94%
Lyd	96%
Fængende	86%
Fængslende	80%
OVERALL	82%

### UPDATE

Det er kun til Amigaen, at Barbarian II er en nyhed. Spillet er en gammel kending til f.eks. 64'eren, hvor det ligeledes er klart anbefalelsesværdigt.



AMIGA – Du svinger modigt øksen mod den faretruende modstander.



AMIGA – Haps! I dette spil gælder det om ikke at tabe hovedet.



AMIGA – Her styrer du Maria's svulmende skikkelse. Du kan gøre med hende præcis hvad du vil...





AMIGA – Første level foregår i en serie underjordisk



AMIGA – Grafikken varierer fra den ene bane til den anden, men gameplayet er det samme.

## AMIGA

Kr 359

Grafikken er rimelig flot men uvarieret og ret dårligt animeret. Lyden er virkelig dårlig og urealistisk, og spillet som helhed er ret ensformigt. Gameplayet er alt for tilfældigt, og spillet lever slet ikke op til filmen.

Grafik	60%
Lyd	48%
Fængende	61%
Fængslende	58%
OVERALL	59%

## COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Spillets titelmusik (filmtemaet) er godt lavet (bedre end på Amigaen!), og det samme gælder effekterne inde i spillet. Grafikken er også rimelig, selvom det digitaliserede Indy-portræt selvfølgelig er noget grovkornet. Banerne er bygget anderledes op end i Amiga udgaven, og vagterne bevæger sig her i faste mønstre, som er nemmere at forudsige. Dette er et klart plus, som gør 64- versionen langt mindre tilfældig end Amiga-versionen. Alt i alt en "rimelig god" film-licens.

Grafik	74%
Lyd	79%
Fængende	78%
Fængslende	73%
OVERALL	75%

## UPDATE

Når du læser dette, fås Indy-spillet også til PC (kr 449), ST (kr 359), Amstrad (C64 priser) og Spectrum.

# BARBARIAN II

Palace

I Barbarian stiftede vi for første gang bekendskab med troldmanden Drax, der i sin tid kidnappede den smukke prinsesse Mariana. I 2'eren gælder det om at eliminere den grufulde magiker, før han får ødelagt verden med sine onde påfund. På 64'eren var spillet mest kendt for sin detaljerede, blodige og ofte morsomme grafik, så jeg så frem til Amiga-versionen med stor spænding.

Og jeg blev ikke skuffet. Den middel-mådlige titelskærm fik ikke lov at stå urørt længe, før billedet blev flænget af en benet og vinkende skelethånd. "Follow me" hvislede en dødningsagtig stemme, før hånden trak sig tilbage, og billedet skiftede. Efter lidt mere ligttale blev jeg præsenteret for 2 mulige fighters: Prinsesse Mariana, bevæbnet med sværd, eller den kendte barbar, udstyret med en større flækkøks.

Da jeg havde foretaget mit valg, klippedes der over i et nyt billede: endnu en

dødningsagtig hånd, denne gang holdende spildskette 2, akkompagneret af en hæs stemme, der bad mig om at indsætte disk 2. Huj! Tænkte jeg, og blev endnu mere forbløffet, da et afpillet kranium tumlede ind på skærmen med et sindsygt grin og en vildt raslende underkæbe. Diskette 2 blev stukket i drevet, og endelig var spillet i gang.

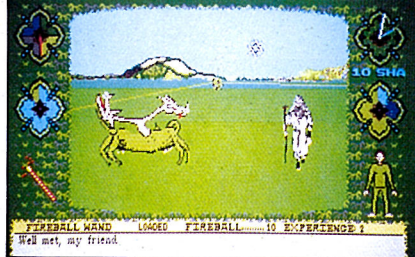
Barbarian II er delt op i 4 levels, hver bestående af en mindre labyrint af rum. Øverst i billedet ses din energi og dine liv såvel som dine modstanderes styrke. Nederst finder du opsamlede objekter og et kompas, mens midterpartiet af skærmen er overladt til selve handlingen. Allerede på level 1, der foregår i et forblæst og forladt klippelandskab med lavafloder og dybe huller, kan du finde forskellige objekter, som kan hjælpe dig i dit eventuelle møde med Drax, men desværre vrirler det med diverse skabninger, der alle er ude efter dit liv.

Via joysticket kan du løbe, hoppe, vende rundt, sparke og naturligvis bruge dit sværd eller øksen. Du kan både hugge højt og lavt, og hvis det ikke er nok, har du også et imponerende "flying neck chop", der - hvis timingen er rigtig - kan klippe toppen af mange af de værste monstre.

Hver level har sine helt specielle uhyrer, der alle skal besejres på forskellige måder, og fantasien har helt klart været i højeste gear! Bane 1 byder bl.a. på muterede kyllinger og abemennesker, men især den hæslige drage er værd at stifte bekendskab med. Her gælder det om at holde hovedet lavt, for ellers siger det snap og slurp, før du ved af det! Senere møder du gigantiske krabber, trolde, en enkelt medusa og meget andet, før du endelig kan tage kampen op med Drax og hans nærmeste venner.

Det siger sig selv, at det ikke er helt let at overleve, og da de forskellige levels loader ret langsomt (de er jo helt forskellige), er det rart, at man ikke behøver at starte forfra hver gang man dør. Man begynder nemlig automatisk sit næste spil på den bane, man nåede til. Lækkert, hvis du som jeg har store problemer med det sultne krybdyr på 2'eren!  
Jakob



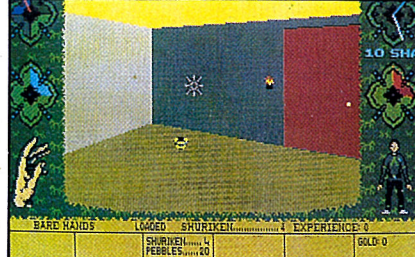


**AMIGA – Duk møder mange mærkelige væsener på din færd.**

for at fuldføre din mission. Hvert kongedømme består af op til 6 udendørs regioner og et ubestemt antal bygninger og huler, der næsten alle har en funktion. Din hjemby, Thurin, ligger i "Caila og Taira", en ret rolig del af landet, men de senere kongedømmer er vildere med et mylder af landevejsrøvere og charlataner.

Ja, Sleeping Gods Lie lyder grangiveligt som et teksteventyr, men det er det ikke! Empire har med udviklede matematiske formler programmeret Tesserer i en hurtig 3D, konstrueret af en blanding af vektorgrafik og tegnede figurer. Med mus, joystick eller tastatur vander du rundt i landskabet, samler ting op ved at gå ind i dem, og bruger dem ved at gå ind i atter andre objekter. Selvfølgelig kan du finde diverse nøgler, beklædningsgenstande og amuletter, men den vigtigste objektgruppe udgøres af våben og skyts. I begyndelsen er du udstyret med dine bare næver, nogle småsten plus et par kastestjerner, men hvis du eliminerer nogle landevejsrøvere, bliver du af og til belønnet med mere ammunition og måske endda et nyt våben. Disse rangerer lige fra primitive slynger over buer til dragespyd.

Undervejs i spillet går tiden som normalt (OK, normalt og normalt - et døgn har 17 timer), så det kan også blive nat. Her er det en god ide at få sig en lille lur, men helst ikke på den bare jord, da du her er et let offer for omvandrende slyngler. Et overfald medfører en reduktion af din energi, men denne kan



**AMIGA – Grafikken er noget ensformig, men giver alligevel en god 3 D virkning.**

fornys ved indtagelse af æbler, gulerødder og meget andet.

Selvom SGL har en udmærket savefunktion er det ikke et spil, du gennemfører lige med det samme. Og måske kan du slet ikke lide det. Andre vil sikkert elske de lidt psykedeliske problemer og det symbolske handlingsmønster (plus flere møder med en mystisk mulvarp!), men om netop DU kan få noget ud af den sovende Gud, ved jeg ikke. Et meget anderledes spil til dig, der tør prøve noget nyt.

*Jakob*

## AMIGA

Kr 449

Grafikken er noget af det bedste i sin genre (mågerne i Delanda SKAL opleves), og lyden er - bortset fra den fantastiske melodi i starten - begrænset til effektive samples. Nogle vil med garanti HADE Sleeping Gods Lie, og mine egne følelser skiftede som vinden blæser. Af og til elskede jeg spillet, mens jeg andre gange slet ikke kunne udstå det. Prøv programmet hos din forhandler, før du beslutter dig.

Grafik	86%
Lyd	79%
Fængende	73%
Fængslende	81%
OVERALL	80%

## UPDATE

Fås også til Atari ST (kr 359) og PC (kr 449).

# MAGIC MARBLE

**Sphinx Software**

Det vrimler med nye softwarehuse i denne måned, men Sphinx må absolut være det mest interessante af dem alle sammen (se i kassen hvorfor). Spillet, derimod, er knap så interessant, men lad os alligevel kaste et kort blik på det.

Først det positive. Præsentationen er nemlig ret professionel. Der medfølger en flersproget manual og en lille blå glaskugle(!) magen til den, der optræder i spillet.

Du skal nemlig styre en blå kugle hen over nogle sammenhængende "fliser", som tilsyneladende hænger og svæver i det tomme rum. Mange af fliserne er særlige "bonus-felter", som Michael

Meierheim ville have udtrykt det. De giver dig ekstra points. Andre giver din bold forskellige egenskaber, som kan være mere eller mindre ønskværdige.

Det er ret svært at holde sig på fliserne, og der skal meget små håndbevægelser til, hvis man vil undgå at styrte ned. Desværre er spillet alt for uvarieret, og man bliver let irriteret på programmet pga. den (alt for) store sværhedsgrad.

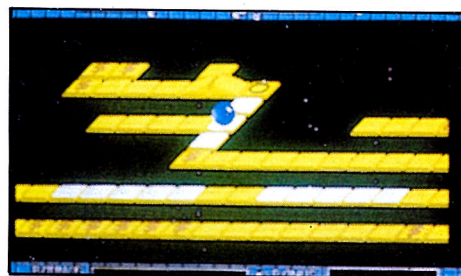
*Søren*

## AMIGA

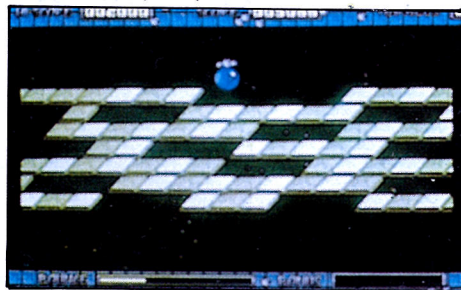
Kr 449

Grafikken er ekstremt ensformig, men det lidt der er, ser til gengæld nogenlunde rimeligt ud. Lyden er heller ikke noget at råbe hurra for, og hvad det tekniske angår ligger spillet lige under middel. Gameplayet er derimod en mindre katastrofe. Spillet er ganske enkelt alt for frustrerende og ensformigt til, at man gider spille det særlig længe.

Grafik	50%
Lyd	52%
Fængende	32%
Fængslende	18%
OVERALL	23%



**AMIGA – Trille, trille, trille...**



**AMIGA – Hoppe, hoppe, hoppe...**

## UPDATE

Så vidt vi er orienteret, er der ingen planer om andre versioner af spillet.





AMIGA – Bemærk de nyttede figurer.

# NEW ZEALAND STORY

**Ocean**

Efter at have testet et spil som Red Heat er det rart at se, at Ocean stadig kan lave gode produkter. For Newzealand Story fortjener helt klart at blive en stor sællert.

I spillet overtager du rollen som kivi'en Tiki fra Auckland ZOO på - ja, gæst selv - New Zealand. Hvis der ellers er nogle ornitologer blandt vore læsere, ved de nok, at en kivi ikke bare er en frugt, men faktisk også er navnet på en lille, gul fugl, der ikke kan flyve. Dette - for en fugl - alvorlige handicap er medvirkende til, at Tikis kivi-venner bliver kidnappet af en psykotisk valros, der elsker kivi'er. Og gæst, hvad du skal: styr Tiki gennem 20 scrollende platform-levels for at redde

alle dine venner for til slut at give valrossen en lektion, den sent glemmer.

Plottet i Newzealand Story er så sødt, at det næsten gør ondt, men det betyder ikke, at spillet er dårligt - bare, at du må vende dig til at skyde bamser, bjørne, balloner plus meget andet, hvis du vil overleve. Og det at overleve er ikke helt let, for på trods af stilen er gameplayet ret avanceret.

Fra starten er Tiki bevæbnet med en bue, men senere kan denne udskiftes med bl.a. bomber og lasers. Du bliver hele tiden overfaldet af søde kæledyr med voldelige hensigter, og hvis du likviderer dem, forvandles de til forskellige frugter, der kan samles op for bonuspoint. Men ikke alle monstre er lige farlige. Nogle går rundt og ser søde ud, andre skyder med boomeranger (husk at passe på dem, selvom du har skudt ejermænd), og endnu andre angriber dig fra luften.

Ikke bare fugle og den slags, men også "normale" fjender uden vinger. Disse flyver rundt på balloner, plasticgås og meget andet, og hvis du er ond, punkterer du ridedyret, så rytteren overlades til sig selv - midt i luften! Du kan også skyde ham og overtage transportmidlet, eller simpelthen hoppe på og skubbe ham af. Dette giver spillet et helt nyt aspekt, idet mange af lokationer kun kan nås gennem luften. Og så ser Tiki så sød ud, når han hænger og svinger med sine blå tennisko under en stor, rød ballon!

Andre steder møder du diverse swimmingpools, og til det formål har Tiki medbragt en transportabel snorkel, der automatisk aktiveres, når du hopper i. Selvfølgelig kan du ikke holde vejret alt

for længe af gangen, så det går ikke at blive under vandet FOR lang tid. Til gengæld er det evig sjovt at drive rundt på overfladen og spytte vandstråler efter sine modstandere! Men dette er ikke alt. På nogle levels er der hemmelige teleports, een bane byder på en kivilugende hval, og så videre...

Som en ekstra bonus har Ocean inkluderet en continue-funktion, der - hvis du gennemfører en blok på 4 levels - permanent lader dig starte fra banen herefter. En god ting, men slet ikke nok, hvis du har planer om at gennemføre lige med det samme. Newzealand Story er absolut ikke kun for piger og tøsedrenge!

Jakob



C64 – Grafikken er flot og meget varieret.



C64 – Omringet af fjender!

## AMIGA

Kr 449

Grafikken er sød på grænsen til det sygelige, men veldefineret og godt animeret. Det samme gælder lyden: god, men næsten FOR sød... Når du første gang hører Tikis dødspiv vil du enten brække dig eller likvidere en kivi bare for høre lyden een gang til! Gameplay er der masser af lige fra starten, og selvom de tre første levels hurtigt er klaret, bliver det sværere næsten med det samme. Newzealand Story er et platformspil, der fortjener at blive lige så kendt som The Great Giana Sisters.

Grafik	87%
Lyd	78%
Fængende	93%
Fængslende	89%
OVERALL	90%

## COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken i denne udgave er mindst lige så nuttet som den i Amiga versionen, og lyden er heller ikke værst. Hvad gameplayet angår, er spillet stort set det samme på begge versioner. Newzealand Story er et af de bedste platformspil, der er blevet lavet til 64'eren i meget lang tid.

Grafik	89%
Lyd	80%
Fængende	93%
Fængslende	89%
OVERALL	90%

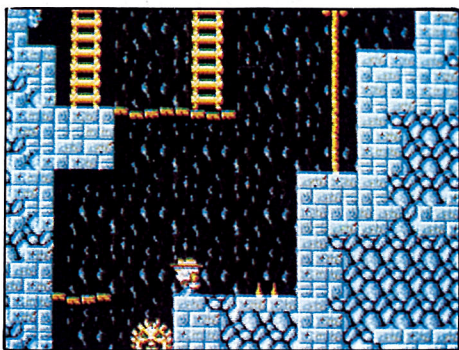
## UPDATE

Fås også til Atari ST (kr 359), Amstrad (kr 179) og Spectrum (kr 159).

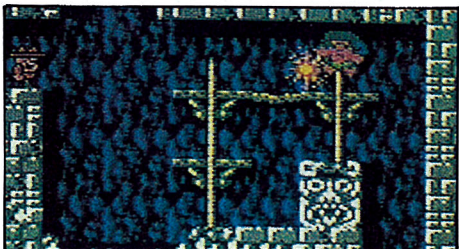


Firebird

# RICK DANGEROUS



AMIGA – Pas på, hvor du træder. Der er fælder overalt!



C64 – Rick sprænger en af de indfødte i luften med et smøret grin.

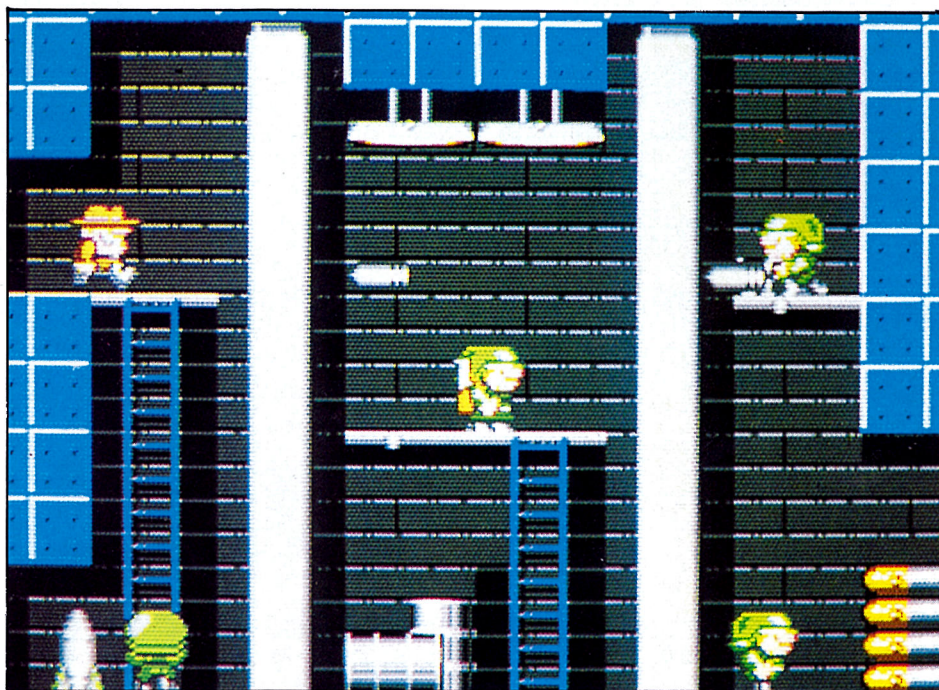
Rick Dangerous er navnet på en ivrig eventyrer, der i 1945 brutalt slynges ud i en række halsbrækkende oplevelser, da hans fly styrter ned over junglen - lige ned i Goolu-land. Rick befinder sig snart for enden af en lang tunnel og indser - godt hjulpet af den klippesten, der har spærret vejen ud - at den eneste mulige flugtvej går gennem Gooluernes huler, der består af en hoben lodret-scrollende baner.

## AMIGA

Kr 449

Baggrundsgrafikken er præcis sådan, som den skal være i et platformspil: detaljeret men ikke for rodet, og klar men ikke for simpel. Figurene er alle velanimerede og detaljerede. Lydsiden er egentlig meget begrænset, men den udgøres af en række mesterlige effekter, der - med dødsværet i spidsen - gør det hele meget sjovere. Kontrollen over Rick er helt i top, og sammen med alt det andet, gør dette Rick Dangerous til et af de bedste platformspil nogensinde!

Grafik	86%
Lyd	71%
Fængende	97%
Fængslende	92%
OVERALL	95%



AMIGA – Her på den sidste (og sværestel) bane skal du tage kampen op med ondskabsfulde nazister.

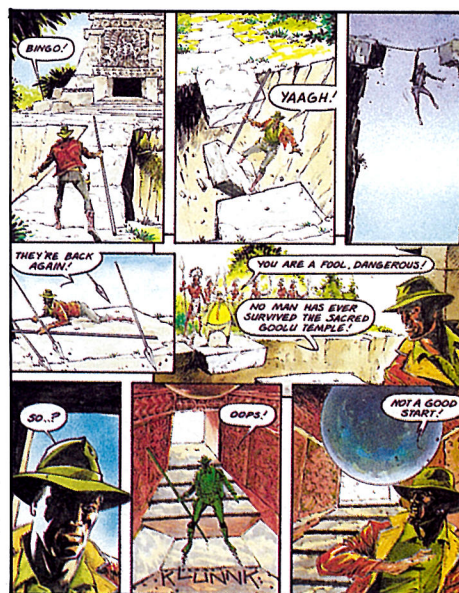
Med joysticket styres den 1,5 meter høje og absolut komiske Rick rundt mellem de vilde, langs platforme og ned ad stiger. Rick er fra starten bevæbnet med en pistol (incl. 6 skud), 6 bomber, 6 liv og en smart vandrestav. Både krudt og kugler kan hurtigt slippe op, og derfor er der rundt omkring i hulerne af mystiske årsager placeret ekstra forsyninger af begge dele. Desværre er kasser fyldt med bonusliv ingen steder at finde. Ricks kravlen, hoppen, skyden og læggen bomber styres alt sammen med eet

## COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 229

Grafikken er rimelig, med gode baggrunde og acceptable sprites, mens lyden er til at overse. Godt nok er der små startmelodier til hvert af de 4 missioner, men herefter begrænser det hele sig til lydeffekter her og der. Spillet er ikke særligt svært, og når du først har vænnet dig til kontrolmetoden er du hooked! Og der er masser af baner!

Grafik	80%
Lyd	56%
Fængende	84%
Fængslende	91%
OVERALL	90%



## UPDATE

Kommer også til PC og ST (kr 449) samt Amstrad og Spectrum (bånd kr 179, disk kr 269).



joystick, så keyboardet er unødvendigt. Godt det samme, for du vil ikke få tid til at slippe styrepinden!

Indtil nu lyder det hele vel mest som endnu en variation af Giana Sisters, men een ting gør netop dette platformspil til noget helt specielt: fælderne. Forestil dig, at du intetanende kravler ned af en tilsyneladende normal stige. Pludselig suser et spyd ind på skærmen og rammer Rick, der med et højlydt vræl og et komisk udtryk i ansigtet falder i en bue ud ad skærmen. Jeg skreg af grin, første gang jeg så det! Et andet sted fandt jeg en kostbar gudemaske på en smal platform lige overfor min position. Grådigst hoppede jeg derover, men lige før landingen forsvandt skatten, der blev erstattet af 3 sylespidse pøle. Endnu et vræl fra Rick og endnu et styrt. Og endnu et latteranfald bag joysticket.

Eneste ulempe ved dødsfaldende (bortset fra at man dør, altså) er, at de tvinger Rick tilbage til sidste checkpoint på banen - og der er ofte ret langt imellem disse. Efterhånden som du kommer længere og længere, bliver fælderne mere og mere udspekulerede. Et sted sprængte jeg et hul i muren for at komme ud på næste level, og - HOV! - stik mod alle naturlove susede den fritsprængte klippeblok lige i ansigtet på stakkels Rick. Hyl!

Således fortsætter den parodiske Indiana Jones stemning, og på et tidspunkt slipper du væk fra Gooluerne, bare for at få en anden mission: red den sagnomspundne Ankhel-juvel fra en bande grumme banditter, der har gemt den et sted i pyramiderne. Dette job fører Rick ind i endnu flere fælder, før han eventuelt får chancen for at prøve kræfter med mission 3 og 4, der foregår henholdsvis på Schwarzendumpf-slottet og i en hemmelig raketbase. Grafikken varierer, men i bund og grund er alle banerne ens, hver med deres uforudsigelige fælder, der skal tackles på bedst mulige måde. Det er langt fra altid, at man kan SE en fælde, så eneste mulighed er at prøve sig frem med de uhyre morsomme dødsfald til følge. Men meget lidt bliver forudsigeligt. Et sted i Pyramiderne så jeg en stige, der nærmest var FOR oplagt. Derfor ville jeg - klog af skade - tage den besværlige omvej, og... Wa-aah!

Jakob

## VETO-BOX

Ja, det er altså ikke fordi jeg vil være lyse-slukker eller noget. Jeg synes bare ikke Rick Dangerous fortjener at blive et HIT spil. Det er et virkelig sjovt spil, ingen tvivl om det. De mange fælder og de sjove samples i Amiga versionen gør, at man sikkert vil more sig over det et pænt stykke tid. Men om nogle måneder, vil man have glemt alt om det. Spillet er simpelthen ikke "specielt" nok til at blive et HIT efter min mening. Der er ikke nok "klasse" over det, og hvis det stod til mig alene, skulle begge OVERALL karakterer rykkes ca. 10% ned. Dette ville stadig give en meget positiv bedømmelse. Men ikke noget HIT!

Søren



PC - Over stok, over sten...

# MOTOCROSS

## Gamestar

De fleste kunne nok tænke sig at sidde på en toptunet, fræsende motorcykel og gennemkøre de berømte motocross-baner i forrygende fart - men vel at mærke uden at blive beskidt eller komme til skade. Og for alle os bekvemmelige mennesker, har programmørholdet bag F14 Tomcat og Articfox lavet et af de mest realistiske racerspil, der længe er set.

Dit mål er (selvfølgelig) at vinde verdensmesterskabet, der først er afgjort efter 20 løb fordelt på 10 vidt forskellige baner. Og tro nu ikke, at de ligner Monaco eller nogle af de andre Formel 1 ruter. Banerne i dette spil er så bakkede og kurvede, at kun de allerskrappeste (hvilket absolut ikke inkluderer mig) kan holde sig i sadlen hele tiden.

Men før du bevæger dig ud på de vilde vover, skal du sammensætte din helt private motorcykel. Du skal vælge en motor, gearaksel, dæk osv., der efter din mening passer til den bane, løbet skal køres på. Måske ville det også være en god ide at prøvekøre ruten, så du får en lille ide om, hvilke sving der kræver en opbremsning og hvilke hop, der kan blive farlige. Der er også mulighed for at få lidt ekstra vejledning og et oversigtskort. Men når det kommer til stykket, er det alligevel på banen, at tingene afgøres. Motorcyklen har fem gear, hvilket er rigeligt for at nå op på halsbrækkende hastigheder. Grafikken gør også sit til at simulere det fantastiske tempo. Kører du over en bakke, løftes billedet f.eks., så man får fornemmelsen af at flyve. Og skulle det gå galt, er der også en flot lille tegnefilms sekvens, der tydeligt viser, hvor flot du ruller rundt. Er uheldet ude, risikerer du at punktere, eller endnu værre: at blive kørt på hospitalet, hvor du må sidde nogle runder over. Og så er løbet faktisk kørt.

Det ville være synd at kalde motocross for en gentleman sport. Alle kneb gælder, så vær forberedt på, at andre kører ind i dig, og vær klar til selv at gøre det samme. For husk: hvis du vinder, kan du boltre dig i champagne og piger. Men ingen lægger mærke til en toer, eller for den sags skyld en nummer sidst...

Vil man være kværlant (og det er vi anmeldere jo), er det lidt irriterende, at der ikke er noget speedometer på skærmen. Et bakspejl ville heller ikke have været af vejen, men jeg synes det er en god (og anderledes) ide, at man først får sin placering og mellemtider at vide, hver gang man passerer målstrengen. Den detaljerede manual er prikken over i'et, så hvis du har ledt huller i jorden efter et godt motorcykelspil, behøver du altså ikke at lede mere.

Christian

## PC

Kr 449

Lyden er noget af det værste jeg længe har hørt (selv på en PC'er), mens grafikken er detaljeret og farverig (EGA). Det er et svært spil i starten, men pga. de talrige kombinationsmuligheder, løber man ikke tør lige med det samme. Flot, flot, flot.

Grafik	92%
Lyd	27%
Fængende	68%
Fængslende	85%
OVERALL	88%

## UPDATE

Så vidt vi ved, har Gamestar ingen umiddelbare planer om at konvertere Motocross til andre computere.



A GAME LIKE NO OTHER



*SuperSoft*

## KÆMPE KONKURRENCE!!!

Nu starter SuperSofts store efterårs/julekonkurrence, med utrolig flotte præmier til ALLE.

1. præmie Commodore computer udstyr efter eget valg

2-5. præmie Cruiser joystick m. det nye hotte Michael Jackson computerspil "MoonWalker".

6.-10 præmie Årsabonnement på "COMPUTER ACTION", Danmarks hotteste computerblad.

11.-30. præmie Michael Jackson LP eller CD efter eget valg + et hav af Michael Jackson T-shirts, flotte krus og smarte kuglepenne. Ialt mere end 100 flotte præmier.

**Hvordan deltager du:** I alt software leveret af SuperSoft, vil der indtil d. 31.12.89 ligge 1/10 af det Moonwalker-billede du kigger på lige nu. Saml hele billedet, besvar spørgsmålene på bagsiden af kuponerne, aflever det hele hos din SuperSoft forhandler og vælg, med det samme, 2 stk. lavprisspil (Mastertronic/Alternative til C64 bånd) eller 1 stk. Kixx spil til Amiga. Det var din første præmie, nu bliver det rigtig spændende!!!!

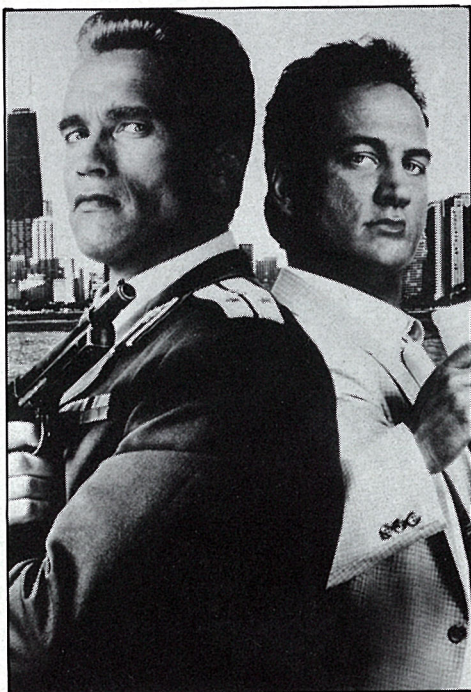
Din forhandler indsender nu dine kuponer til SuperSoft og du er med i den afsluttende konkurrence om de store flotte præmier.

PS. HOLD ØJE MED MICHAEL JACKSON "MOONWALKER" DET BLIVER DET HELT STORE HIT TIL VINTER!!!

MICHAEL  
JACKSON

MOONWALKER





©1988 Carolco Pictures Inc. All rights reserved.

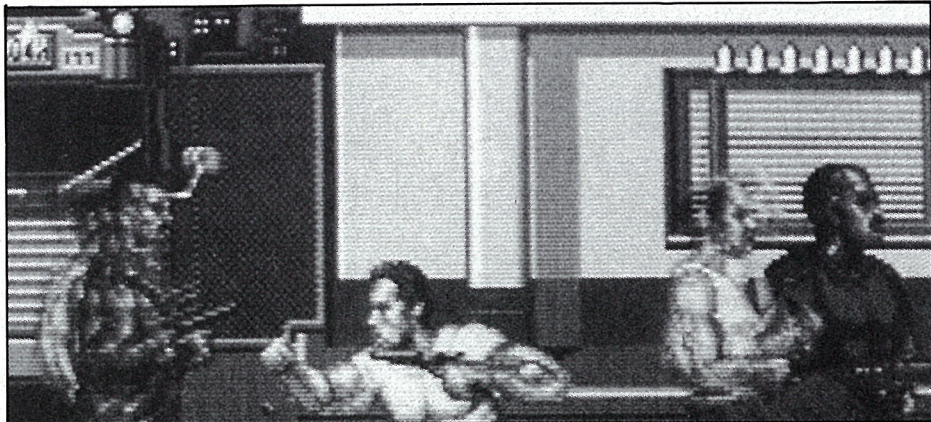
# RED HEAT

## Ocean

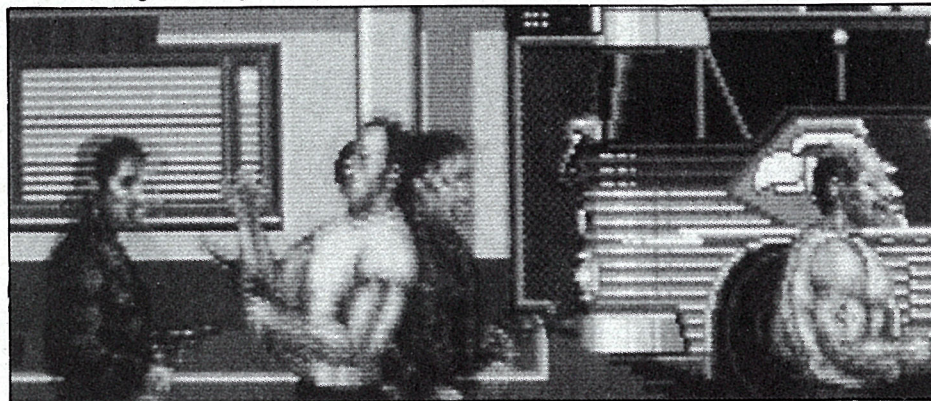
Red Heat er - som navnet så fint antyder - endnu en af Oceans mange filmlicenser. Men hvilken licens! Du har nok allerede bemærket vores påklistede mærkat: HIT, men med et disket S foran... Husk: det S er vigtigt!

Okay, måske er det svært at lave et godt spil baseret på en film som Red Heat, men Ocean kunne klart have gjort det bedre - faktisk skulle de gøre sig umage for at gøre det værre. Spillet's handling er mere plat end plot, og hvis du griner, så er det ikke fordi, det er sjovt, men fordi det er latterligt. I Red Heat overtager du kontrollen over Ivan Danko, der gennem 4 scrollerende levels bliver udsat for lidt af hvert.

Heldigvis er Ivan ikke helt forsvarsløs: i



AMIGA - Flot grafik, nul gameplay!



AMIGA - Kun en brøkdel af skærm-pladsen bliver udnyttet.

begyndelsen kan han nikke skaller eller bruge næven, og senere kommer der skydevåben ind i billedet. Han kan også dukke sig, og så er han totalt usårlig - skud, snebolde og småsten går bare lige igennem... Du synes, det hele lyder latterligt allerede nu? Bare vent! Første level foregår i en russisk sauna. Spille-skærmen består af en smal stribe tværs henover monitoren - resten af billedet er bare sort, og så har programmøren endda kun fået plads til aktørernes overkroppe! Her går Ivan mod venstre og slår alle de forbrydere, han møder, tilbage.

I begyndelsen er han fuld af energi, men efterhånden som han bliver ramt af flyvende partisansøm (husk: hvis han dukker sig er han usårlig) eller nedfaldende kampesten svinder det drastisk i måleren, der sjovt nok ikke befinder sig

på skærmen hele tiden - de havde ellers god plads til den!

Af og til er der mulighed for at samle energi, ammunition eller bare deltage i et underspil. Et sted skal du vrikke joysticket for at "samle" en pengeseddel (!), et andet sted skal du vrikke i joysticket (meget hurtigt) for at knuse en sten i hånden, og hvis der er flere underspil, gætter jeg på, at du skal vrikke joysticket (endnu hurtigere) for at gøre et eller andet mystisk. Vel ude af saunaen begynder det at sne - for det meste med almindelige fnug, men af og til med enorme snebolde, der falder med fra himlen uden varsel. Her kan Ivan også let blive skudt til blods (!) af en kastet klump sne. På level 2 bliver det lidt sværere, for her kan du vælge mellem at skyde 200 forbrydere eller slå 200 forbrydere, selvom du selvfølgelig også kunne slå kæben af led på de første 100 og så skyde resten. Og level 3 og 4? Jeg kom aldrig så langt, men jeg tror nok jeg HAR gættet den videre handling!

Red Heat er absolut værd at undgå. Da jeg spillede første gang, tænkte jeg: "Er det virkelig SÅ dårligt?". Anden gang tænkte jeg: "Jal!". Jeg spillede ikke en tredje gang.

Jakob

## AMIGA

Kr 449

Grafikken er pæn - hvis man altså ignorerer den tomme del af skærmen. Lyden er også OK, selvom jeg savnede nogle effekter (mellem os sagt: jeg savnede dem egentlig ikke, for disketten lå allerede nede på gulvet). Desværre spolerer et ALT for simpelt og monotont gameplay den spænding, der måske kunne have været skabt på baggrund af filmen. SHIT!

Grafik	78%
Lyd	70%
Fængende	34%
Fængslende	4%
OVERALL	13%

## COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

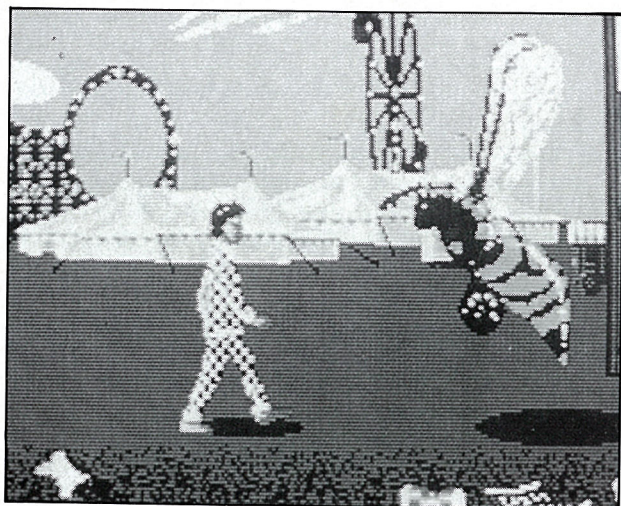
Det gør os ondt at måtte meddele, at denne version er præcis lige så åndsforladt som Amiga versionen. Her har man bare ikke engang grafikken at trøste sig med. Total nedtur for Ocean. Utroligt at de vil udgive sådan noget bras nu om stunder.

Grafik	40%
Lyd	48%
Fængende	28%
Fængslende	4%
OVERALL	13%

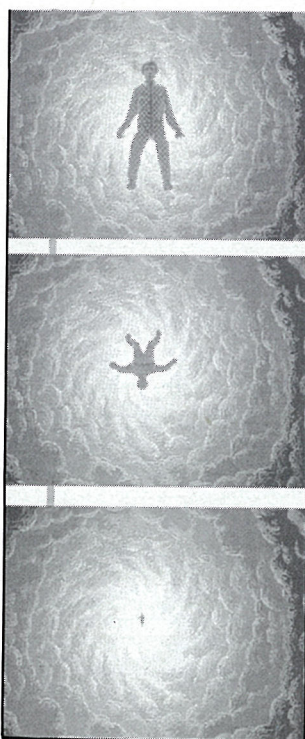
## UPDATE

Findes også til Atari ST (kr 359), Amstrad (kr 179) og Spectrum (kr 159). Så er I advaret!





**AMIGA** – Bien har en af de "orbs", du skal bruge. Men hvordan får du fat i den?



**AMIGA** – Introsekvensen: en tur ind i drømmeland!

# WEIRD DREAMS

## Rainbird

Du er indlagt på hospitalet, hvor du skal opereres for en alvorlig sygdom. Før lægerne begynder at skære i dig, får du en bedøvende indsprøjtning, som efterlader dig i en dyb bevidstløs tilstand. Herfra trækkes du ind i en drøm, som siden skal vise sig at blive det værste mareridt, du nogensinde har oplevet. I spillet styrer du dit "drømmejeg" rundt i bizarre omgivelser. Du starter i et spejlkabinat, der fungerer som et slags bindeled mellem de forskellige "mareridt". Spillet går ud på at indsamle nogle "orbs", som er det eneste, der kan redde dig fra at dø under operationen (logisk eller hva?). For at få fat i en "orb", skal du overleve mødet med forskellige ubehageligheder.

Det ville ødelægge spillet, hvis jeg kom med en detaljeret beskrivelse af de mange bizarre hændelser, du kommer ud for, så det afholder jeg mig fra. Jeg vil bare røbe, at de dødbringende væsener omfatter kæmpe-bier, mutante grillkyllinger, fodbolde med tænder, kæmpe candy-floss maskiner, løbske plæneklippere + mange andre mærkværdigheder. Hvis du kommer i berøring med et af disse monstre, stiger din puls, og efter et stykke tid får du hjerteslag og mister et af dine "drømme-liv".

Det er i høj grad grafikken, der skaber dette spil. De mange bizarre figurer virker faktisk ret skræmmende, og der er en stærk mareridtsagtig stemning i spillet. Ens bevægelser synes at foregå i en slags "slow-motion" - en fornemmelse vi vel alle kender fra mareridt, hvor vi prøver at flygte fra et eller andet monster. Det hele er særdeles originalt!

Men originalitet er i sig selv ikke nogen

garanti for et godt spil, og dette spils store svagthed er gameplayet. For at få fat i en orb, skal du løse nogle små puzzles, som ikke altid er lige logiske. Det er med andre ord et spørgsmål om at prøve sig frem. Når man endelig har klaret en drømme-scene, er der ikke noget ved at spille den igen.

Weird Dreams er flot og originalt, men hele fornøjelsen ligger i at betragte grafikken, og det sætter selvfølgelig store begrænsninger for underholdningen i det lange løb.

Søren

## AMIGA

Kr 449

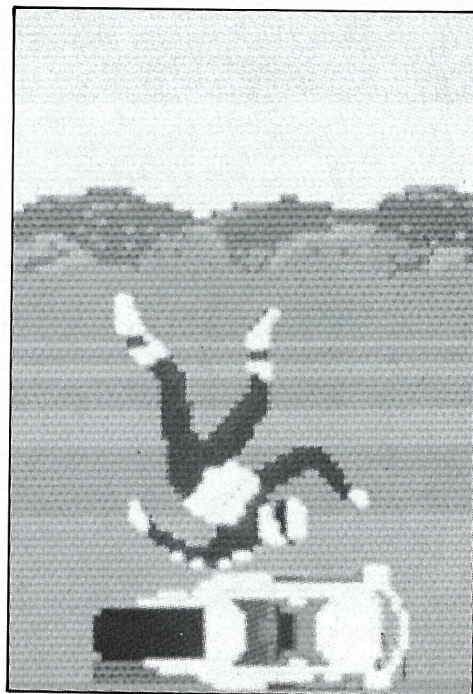
Grafikken er utrolig opfindsom og velanimeret. Din figur på skærmen er animeret i 16 trin, og det ser virkelig godt ud. Lyd er der ikke så meget af, men drømme plejer jo heller ikke ligefrem at være larmende. Et originalt spil med masser af atmosfære, men pga. det begrænsede gameplay, er fornøjelsen kun kortvarig. Nice graphics, shame about the game!

Grafik	88%
Lyd	66%
Fængende	73%
Fængslende	50%
OVERALL	65%

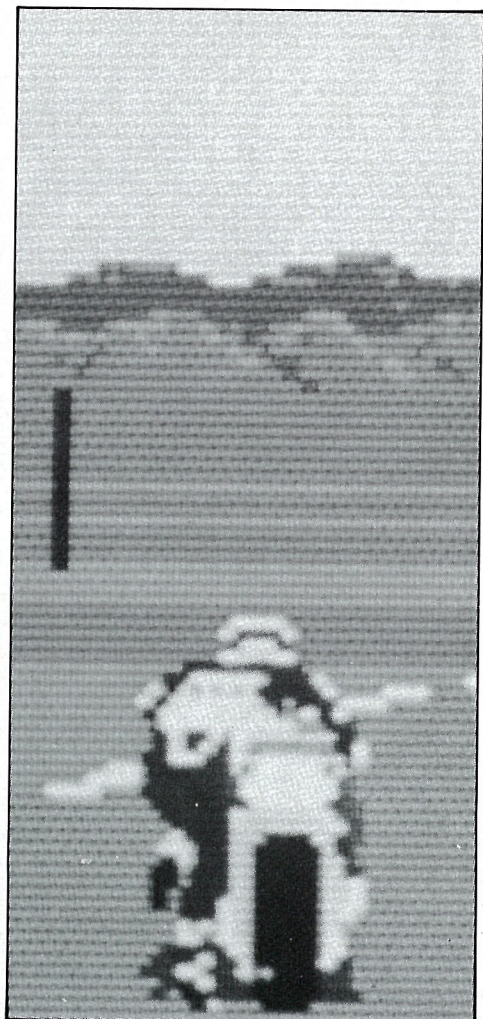
## UPDATE

Findes også i en ST-version, der stort set er identisk med Amiga udgaven. Senere følger udgaver til Amstrad og C64 (bånd kr 269, disk kr 359), PC (kr 449) og Spectrum (kr 269/319).

# RVF



**AMIGA** – Din mand er virkelig velanimeret. Her har vi fanget ham midt i et styrt.

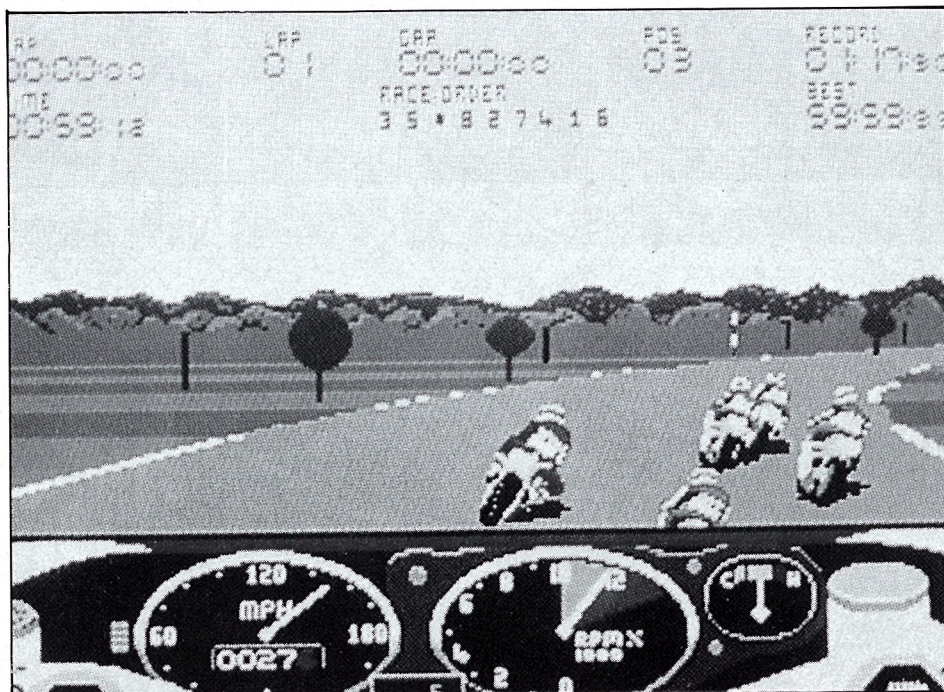


**AMIGA** – Efter hvert styrt skal motorcyklen løbes igennem.



# HONDA

Micro Style



AMIGA – Du prøver at overhale hovedfeltet, men kommer du sikkert gennem svinger?

RVF er det første udspil fra Microprose's nye "Micro Style" label, og lad mig med det samme sige, at hvis de kan holde denne standard fremover, så skal de nok klare sig i konkurrencen! Præsentationen af spillet leder tankerne hen på de gode gamle Microprose titler. Den 66 sider lange manual er fyldt med ekstra informationer om de forskellige baner, køreteknik, motorcyklens tekniske egenskaber osv.

Der er også masser af options i selve programmet. Du kan f.eks. selv vælge, om dit speedometer skal vise hastigheden som km/t eller mph, og der er et væld af autentiske baner, du kan træne på. Du kan også save din "karriere" til disk, så du ikke behøver at starte fra bunden, hver gang du spiller. Der er desuden en særlig "datalink" feature, hvor du kan slutte to computere sammen (Amiga-Amiga, ST-ST eller Amiga-ST), så du og en ven kan køre mod hinanden.

Allerede i de første sekunder af spillet opdager man, at gameplayet i RVF er noget mere nuanceret end i de fleste andre motorcykelspil. Når starten går, er det f.eks. vigtigt, at din omdrejningstæller står lige omkring de 800. Hvis du giver for meget gas, stejler cyklen, og du får en dårlig start. Hvis du derimod giver for lidt gas, kører de andre deltagere også fra dig.

Din Honda er udstyret med 6 gear, og det er din evne til at udnytte disse, der betyder forskellen mellem succes og fiasko. Hvis du prøver at runde et sving i et for højt gear, ender du langt ude i rabatten, hvor det vrirler med træer,

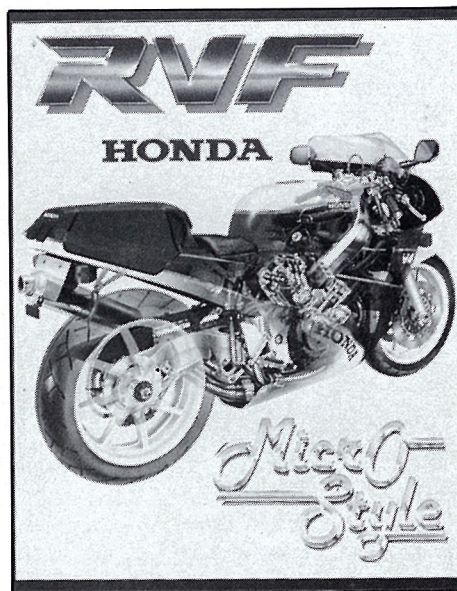
stolper og andre fæle forhindringer. Med lidt held når du at styre udenom disse (faktisk kan man køre hele løbet ude i rabatten, selvom det selvsagt går alvorligt ud over hastigheden).

Men hvis det går galt, går det til gengæld rigtig galt! Hver gang du crasher, risikerer du at skade motorcyklen. I første omgang er det måleinstrumenterne, der ryger, men hvis du gentager succes, går det ud over dine gear.

Men den slags skader kan trods alt repareres i pit'en. Den virkelige ulempe ved at crashe er, at man mister en masse kostbare sekunder. For cyklen skal nemlig løbes igang efter hvert crash - jo hurtigere du vrikker joysticket op og ned, jo hurtigere får du maskinen startet. I realiteten er dine vinderchancer derfor forspildt efter et par "nedture", så det kan absolut anbefales, at man før starten træner lidt på den pågældende bane, og sætter sig godt ind i, hvordan de forskellige sving skal tackles.

RVF er i det hele taget langt mere realistisk (og sværere) end "almindelige" racerspil. Du skal skifte gear næsten konstant, og følingen med cyklen er også bedre. Det er derfor helt berettiget, når Micro Style betegner RVF som en "simulation", selvom der selvfølgelig også er masser af action i spillet. En anden ting, der skiller RVF ud fra konkurrenterne, er de mange "nice touches" i grafikken. Der er virkelig mange små utraditionelle animationer, som f.eks. når din mand kigger sig tilbage over skulderen for at se, om han er ved at blive overhalet.

Søren



## AMIGA

Kr 539

Ved første øjekast virker grafikken meget "ST-agtig", men den er til gengæld særdeles velanimeret. Lyden er overordentlig realistisk, og drønet fra din maskine bidrager gevaldigt til fartfølelsen. Alt i alt en usædvanlig velpræsenteret blanding af action og simulation, som desværre koster det hvide ud af øjnene...

Grafik	84%
Lyd	83%
Fængende	88%
Fængslende	84%
OVERALL	85%

## ATARI ST

Kr 449

Dette spil er i det store og hele identisk med Amiga versionen. Grafikken (især beplantningen i vejkanterne) kunne være meget bedre, men som sagt er der mange "nice touches" i form af små, utraditionelle animationer. Lyden er også tilpas larmende, og RVF må betegnes som et af de bedste ST racerspil til dato.

Grafik	87%
Lyd	83%
Fængende	88%
Fængslende	84%
OVERALL	88%

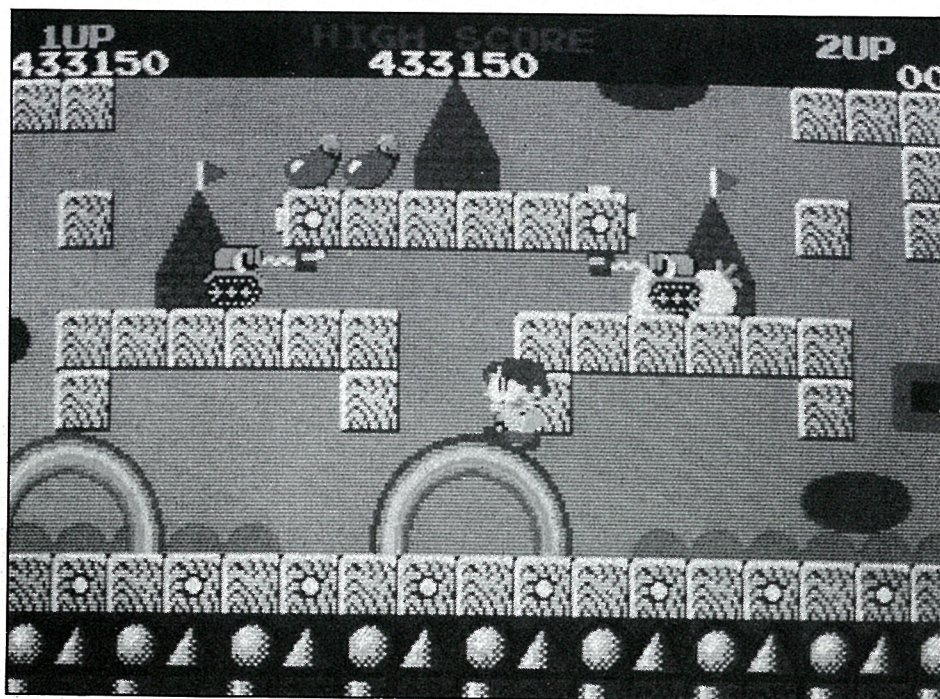
## UPDATE

En PC version skulle være ude, når du læser dette.



I 1987 udkom der et spil ved navn "Bubble Bobble". Her stiftede vi for første gang bekendtskab med to af historiens mest nuttede spil-helte: Bub og Bob. Nu er de tilbage - ikke i skikkelse af boble-blæsende dinosaurer som i Bubble Bobble, men derimod som små, uskyldige drenge, der er i besiddelse af en helt speciel kraft: evnen til at danne magiske regnbuer!

Den evne får de i rigt mål brug for i denne konvertering af Taito's arcade-maskine. "Rainbow Islands" er fortsættelsen til Bubble Bobble, og i dette spil vender de to vidunder-knægte tilbage



AMIGA - Du kan stå på regnbuen et vist stykke tid.

# RAINBOW ISLANDS

**Firebird**

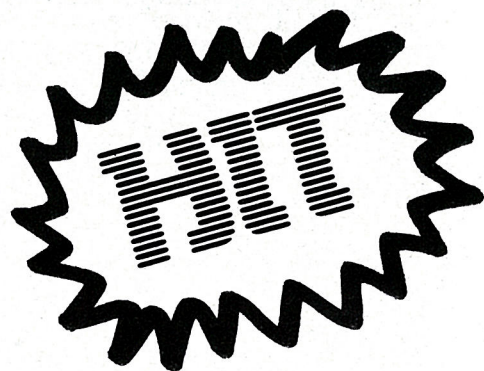
til deres fædreland, som er blevet besat af den onde Van Blubba og hans farlige (men utroligt nuttede!) SHADOW skabninger. Før du kan tage kampen op med Van Blubba, må du kæmpe dig vej gennem 7 øer, der hver er delt op i 4 sektioner. Du styrer enten Bub eller Bob (eller dem begge i two-player mode) rundt mellem de forskellige platforme, hvor det vrirler med diamanter (skal indsamles!) og onde SHADOW agenter (skal trykkes!).

Når du dræber en fjende med din regnbue, kommer der et objekt til syne. Af spillets mange objekter kan nævnes bonusgivende frugter, løbesko så du kan bevæge dig hurtigere, dobbelte og tredobbelte regnbuer (mere effektive)

og meget andet godt.

Men regnbuerne er ikke kun beregnet til våben - de kan også bruges som stiger. Med lidt øvelse kan du klatre fra regnbue til regnbue og på den måde avancere opad. For opad skal du! Du starter fra bunden, og skal arbejde dig op til toppen af hver sektion inden tidsfristen løber ud. Når det sker, begynder øen at synke i havet, og hvis vandet indhenter dig, mister du et liv. Ved slutningen af hver ø (altså på toppen af hver 4. sektion) bliver du budt velkommen af et gigantisk "end of level" monster, der (gæt engang!) skal trykkes.

Rainbow Islands er et typisk japansk spil af den "nuttede" variant. Det er den samme stil, som du finder i "Newzealand



Story", der også er testet i dette nummer.

Craftgold har stået for hjemme-konverteringerne, og det har de gjort godt! Men selvom spillet er teknisk suverænt (se version-kasserne), så er det først og fremmest gameplayet, der giver dette spil HIT! status. Rainbow Islands spiller simpelthen som en drøm! Det tager lidt tid at vænne sig til det utraditionelle "regnbue-koncept", men efter lidt øvel-

# CITADEL

**Electric Dreams**

I de gode gamle dage (dengang spil om invasion på Jorden var en nyhed), blev computerspil som regel kun lavet af een person. Idag er dette næsten utænkeligt, ihvertfald hvis spillet skal have en professionel standard. Ikke desto mindre har Electric Dreams netop udgivet "Citadel", hvor een mand står for både games design, programkodning, grafik, musik og lydeffekter. Mandens navn er Martin Walker, og det er faktisk lykkedes ham at stable et særdeles kompetent spil på benene.

I "Citadel" har man opdaget, at en planet, man før troede var ubeboet,

viser tegn på intelligent liv. En fjenstyret sonde giver oplysninger om et bykompleks under planetens overflade. Man har ikke kunnet finde humanoide væsener, men byens forsvarssystem mod fjendtlig aktivitet fungerer stadigvæk. Da man mistede al kontakt med sonden, formodede man, at den var blevet destrueret.

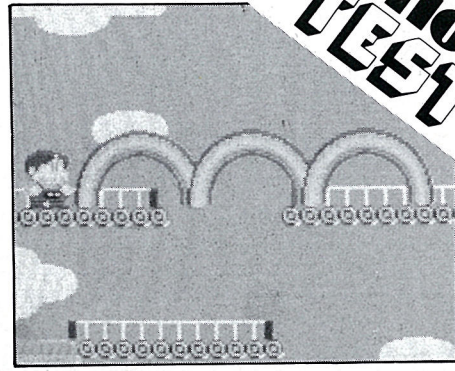
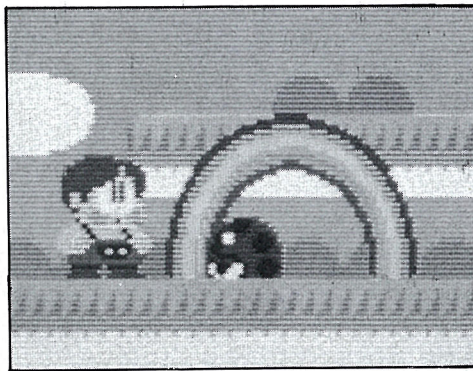
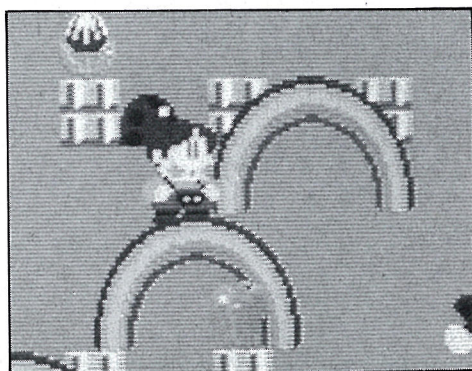
Du kontrollerer en luftpudestyret robot kaldet MONITOR, der skal søge ind i planetens inderste bydel. Til din farmors store glæde er du i sikkerhed i et kontrolcenter. Byen er delt op i otte planer som igen er delt op i etager, og din mission går ud på at finde de teknologiske hemmeligheder byen måtte rumme. Byens forsvarssystem består af forskellige droider og kanoner, der skyder på alt, der bevæger sig. Det lyder måske plat, men det har den fordel, at hvis man IKKE bevæger sig (eller skyder) gør de

ikke noget. Det giver dig tid til at overveje dit næste træk, hvilket kan være ret behjælpeligt nogle gange. Til tider antager spillet nemlig en ret strategisk karakter.

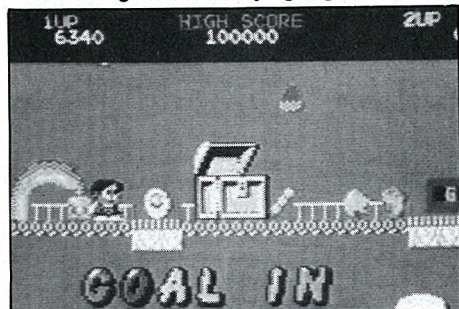
I byerne er der en masse luger. Bag disse, kan der skjule sig mange ting. Som regel er det en af byens forsvarsdroider, men det kan også være våben, energikapsler eller låsemekanismer, der slår nogle energiblokader fra.

Din droid har en speciel "capture-mode", som gør dig i stand til at tilfange forsvarsdroider, som du kan bruge som skjold. Det gør du ved at styre et sigtekorn hen på droiden. Du kan også bruge sigtekornet til at tage energikapsler og våben på afstand. Denne funktion vil nok få dig til at hoppe i stolen af glæde, klappe din lillebror på hovedet og synge "Otto Leisner er min bedste ven" (med andre ord: den er ret nød-

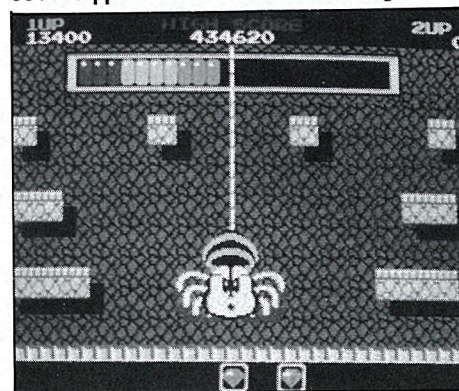




AMIGA – Regnbuen er en nyttig ting. Du kan klatre på dem... Du kan fange uhyrer i dem... Og du kan bruge dem som broer.



C64 – I toppen af skærmen står skatten og venter.



AMIGA – Edderkoppen bringer lykke, siger man. Her er undtagelsen!

se, går det som en leg. Et gammelt ord-sprog siger, at man kan finde guld for enden af en regnbue. Hvis der er den mindste smule retfærdighed til, vil denne regnbue føre Firebird og Craftgold til en STOR pose guld.

Søren

## AMIGA

Kr 449

Spillet er programmeret af ingen ringere end Andrew Braybrook, som de fleste C64 ejere sikkert husker fra klassikere som Uridium og Paratroid. Takket være Amigaens "blitter" kører spillet næsten lige så hurtigt som på arcade-maskinen, og det på trods af, at der tit er mange sprites på skærmen samtidigt. Grafikken er ikke til at skelne fra arcade originalen, og lyden er også OK med en munter melodi og passende effekter. Mærk jer mine ord: dette spil er en klassiker!

Grafik	93%
Lyd	88%
Fængende	95%
Fængslende	92%
OVERALL	93%

## ATARI ST

Kr 449

Også denne version er konverteret af Andrew Braybrook, og igen er der tale om et regulært megaspil, selvom det kører en anelse langsommere end på Amigaen. Også her er spillet næsten umuligt at skelne fra arcademaskinen.

Grafik	93%
Lyd	88%
Fængende	94%
Fængslende	92%
OVERALL	93%

## COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 229

Selvom 16-bit versionerne er næsten umulige at skelne fra arcadespillet, så er C64 udgaven på sin vis endnu mere imponerende. Teknisk set er spillet omtrent så godt, det nu engang kan være på en 64'er - grafikken er farverig og lydeffekterne atmosfæriske. Det utrolige er bare, at gameplayet her er MINDST lige så godt som på 16-bit versionerne. Det er med andre ord lykkedes at konvertere et arcadespil på 2 megabytes ned i 64'ens beskedne hukommelse, uden at noget af originalens "feel" af den grund er gået tabt. Den slags ser man ikke hver dag, og Rainbow Islands er nok en af de mest vellykkede C64 arcade-konverteringer nogensinde.

Grafik	85%
Lyd	89%
Fængende	96%
Fængslende	94%
OVERALL	95%

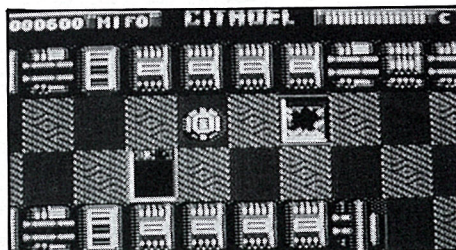
## UPDATE

Versioner er på vej til Spectrum og Amstrad (priser som C64).

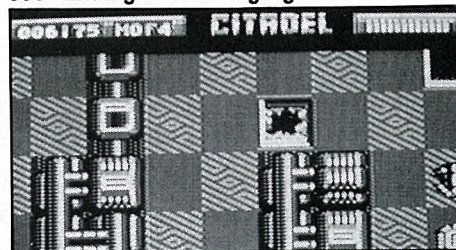
vendig).

De forskellige droider og kanoner har en bestemt placering, så man vil efterhånden udvikle specielle strategier til at klare problemerne. Men du har også mulighed for at få en tilfældig placering af de forskellige droider i "Citadel". En god detalje. Alt i alt må jeg sige, at det virkelig er en imponerende præstation Martin Walker har udvist. Det blev ikke til et HIT, men det var tæt på. Godt klaret, Martin Walker!!!

Peter



C64 – Endelig fandt du udgangen!



C64 – Grafikken er lidt ensformig, men gameplayet fejler intet.

## COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Intro-melodien er ganske god, og lydeffekterne er også meget passende. Grafikken er god og passer godt ind i spillet. Spillet bliver mere og mere fængslende, efterhånden som man bruger mere tid på det. Alt i alt er "Citadel" et spil, der ligger langt over gennemsnittet.

Grafik	84%
Lyd	80%
Fængende	61%
Fængslende	91%
OVERALL	87%

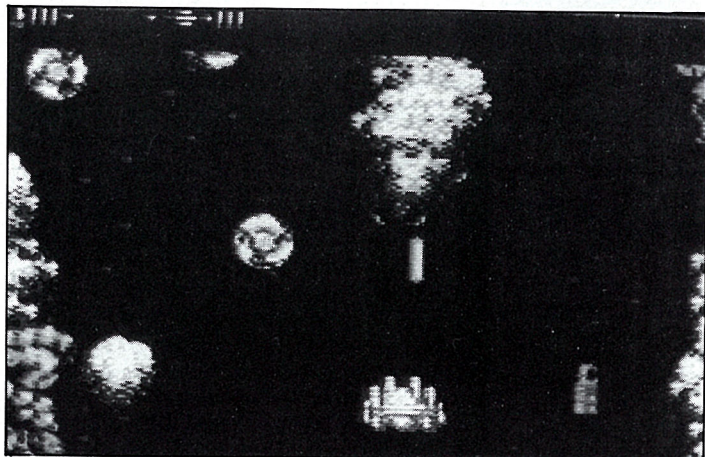
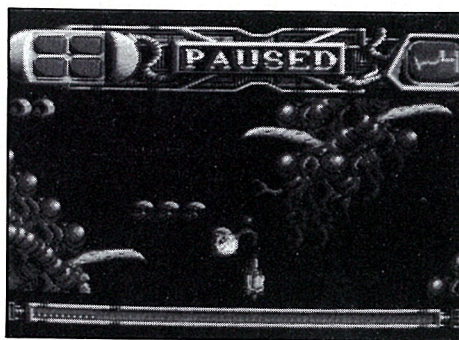
## UPDATE

En Amiga-version er under overvejelse, men det er også det hele.



**AMIGA** – Overalt myldrer det med ækelt kryb, som du enten skal skyde eller undgå.

**C64** – Masser af skyde-action på den første, lodret scrollende bane.



# DOMINATOR

## System 3

System 3 har lavet et spil. Her det dig der er hovedpersonen. Yep, du hørte rigtigt, DIG og ingen anden. Det er ikke din nabo, ikke moster Karen-Magrethe eller lille rødhårede Kirsten-Sofie fra 2. klasse, men DIG i egen høje person. Det er heller ikke dit kæledyr, termitten Tarzan, eller... eller... (Det Peter prøver at sige er, at du er hovedpersonen, Red.). Og Jorden skal reddes. Den er nemlig i fare, ser du. Dens eksistens altså... igen!!

Faktisk kommer du ikke fra Jorden. Du kommer fra en anden planet. Den er bare blevet udryddet af den stygge alf-en. Det er nemlig den store, slemme alien der er på spil (igen). Du er den eneste overlevende kamppilot fra planeten, og du er ret sur. Nu vil den onde, onde alien invadere Jorden (hvad ser de alle de aliens mon i vores klode?). Jordens befolkning bliver bange og tilkalder din hjælp. For den stygge, slemme, onde alien skal DØ! Du er "Dominator" og det kan du sagtens klare. (Jeg begynder snart at græde).

Det foregår i rummet. Og måske det ydre rum endda. Din mission er, at du skal plukke den slemme's indvolde til havregrød. Og så bliver alle glade. Du er udrustet med et rumskib. Og det kan skyde. (Nej! Nu kan jeg ikke klare det mere!!!).

Lad mig stille jer et dumt spørgsmål: Er der nogle af jer, der har hørt denne historie før? Det har jeg i hvertfald. Der er simpelthen tærsket så meget langhalm på denne historie, at jeg får lyst til at opgive mit job som spilanmelder til fordel for et mere variende job, som f.eks.

at stå ved et samleband i en fabrik.

Men System 3 har tænkt sig om. De ville ikke bare lave et regulært shoot'em up spil, som enten er lodret scrollende eller vandret scrollende. Næ, "Dominator" er et regulært shoot'em up spil, som BÅDE er lodret OG vandret scrollende! Men okay, du styrer altså dit rumskib rundt i den stygge's indre og skal med din kanon foretage alternativ gensplejning på det stakkels megamonsters organer. Du finder dog meget hurtigt ud af, at du ikke kan klare dig mod uhyrets forsvarsmekanismer uden hjælp. Til det formål har System 3 fået den ide, at man kan opsamle ekstra våben, som dukker frem, når man skyder nogle af de dumme, dumme forsvarsmekanismer.

For at det hele skal være komplet og ligne samtlige andre spil på markedet, mangler der een ting, men den kommer vi til nu. System 3 har da også tænkt på alt! For enden af hver bane er der et... (trommehvirvel)... (trommehvirvlen antager styrke)... Et KÆMPE fjendtligheds monster, som skal zappes, blastes, skydes og smadres i småstumper.

Det er nu jeg står af. Kan det virkelig være rigtigt, at vi skal trækkes med ENDNU et spil, som ikke har noget som helst nyt at byde på. Min mening er, at vi alle i protest skal lade være med at købe spillet og vise, at vi er et entusiastisk computerfolk, der gerne vil have spil med et ordentligt indhold. Dette spil er set før og efter min mening skal man ikke kunne tjene penge på at lave endnu et.

Peter

## COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Spillet er et multiload-spil, men man behøver ikke at load den første bane ind, hvis man er nået videre. Mens man loader og i intro-skærmen kører der nogle ganske fede melodier. Lyden i selve spillet er dog ikke særlig attraktiv. Grafikken er rimelig pæn, men farvesammensætningen er uheldig på flere tidspunkter. Selve spillet er ikke enormt fængslende og slet ikke når det er noget man haaar set.

Grafik	78%
Lyd	71%
Fængende	25%
Fængslende	39%
OVERALL	48%

## AMIGA

Kr 449

"Dominator" på Amigaen er urimelig svært, og i modsætning til 64'er-versionen starter man altid på første bane. Lyden i intro-sekvensen er nok noget af det mest latterlige dibbe-dabbe disco jeg har hørt. Lydeffekterne er dog gode. Grafikken er flot, men ikke prangende. Spillet i sig selv er under lavmålet.

Grafik	76%
Lyd	29%
Fængende	20%
Fængslende	18%
OVERALL	25%

## UPDATE

Dominator skulle være ude på alle de populære computere, mens du læser dette.

## VETOBOX

Jeg mener, at Peter overdriver sin kritik en del. Det er selvfølgelig rigtigt, at Dominator er uoriginalt. Men et spil behøver vel heller ikke altid at være originalt for at være godt (selv om det hjælper). Hvis det var tilfældet, så ville et HIT-spil som Kick Off jo være dårligt - alene ud fra begrundelsen "jamen, fodboldspil er jo set før". Den køber jeg ikke. Teknisk set er er Dominator et særdeles professionelt produkt, hvor især grafikken er ret imponerende. C64-versionen er klart den mest spilbare, da Amiga udgaven simpelthen er alt for svær. Alt i alt vil jeg nok takse spillet til omkring middel. Bevares, det er set før og det kan da heller ikke måle sig med tidligere System 3 spil som Last Ninja, IK+ mv. Men det ER altså heller ingen katastrofe...

Søren



Denne arkadekonvertering byder på masser af vold mod sagesløse robotter. Nogle af de typer, du ikke må være sammen med for dine forældre, har invaderet Jorden. Deres hovedkvarter er et kæmpe underjordisk fort langt væk fra alting, og selvfølgelig skal dette fort smadres og Den megastygge skydes i småstykker, før alt ånder fred på Moder Jord igen.

De to mænd, der alene vil sørge for at få dette fort fjernet fra landkortet, er Major Rock Hardy og Captain Ace Gunn (Sten Haahr og Åse Gehvær på dansk). Hele hjemmeværnet er selvfølgelig på ferie som altid, når jorden bliver invaderet af de grønne og slimede.

Fortet består af ti etager med masser af robotter til at holde vagt. For enden af disse ti etager sidder The Master Xybot og venter med kaffe og kager. Rock (og Ace, hvis man er to spillere) starter selvfølgelig helt oppe i toppen på level 1 og nu gælder det om at skyde alle robotter

i nærheden, uden samtidig at skyde sin makker i ryggen. Flere af robotterne slæber rundt med penge og energidimser, man kan samle op, når man altså først har forklaret robotten, hvilken ende af ens laserpistol, der er den forkerte ende at befinde sig foran.

Et sted på etagen findes nedgangen til næste etage, og det gælder selvfølgelig om at nå derhen i live. Når man hopper igennem, kommer man ind i en meget handy shop, hvor man kan købe alt muligt for de penge, man har samlet op undervejs. "Alt muligt" betyder bl.a. kort over næste level, bedre skudkraft, mere energi, skjold, nøgler, langsomt energitab osv. Der er vitterligt mange ting at købe her. Har man mange penge, kan man også overføre nogle af dem til medspillerens konto, så han også kan få fat i noget af det fede, hvis han ikke har råd i forvejen. Det er sådan set, hvad Xybots går ud på. Det lyder meget kedeligt, men det er det ikke. Der er hele

tiden tryk på, da der konstant lurer farer hele vejen rundt om dig. Alt foregår i dejligt scrollende 3D, set lige bagfra din spiller, så du også kan se ham på skærmen. Spiller man to, har man hver sit vindue at spille i. Spiller man alene må man desværre nøjes med eet af vinduerne, og så er det andet blankt - ingen udnyttelse af hele skærmen.

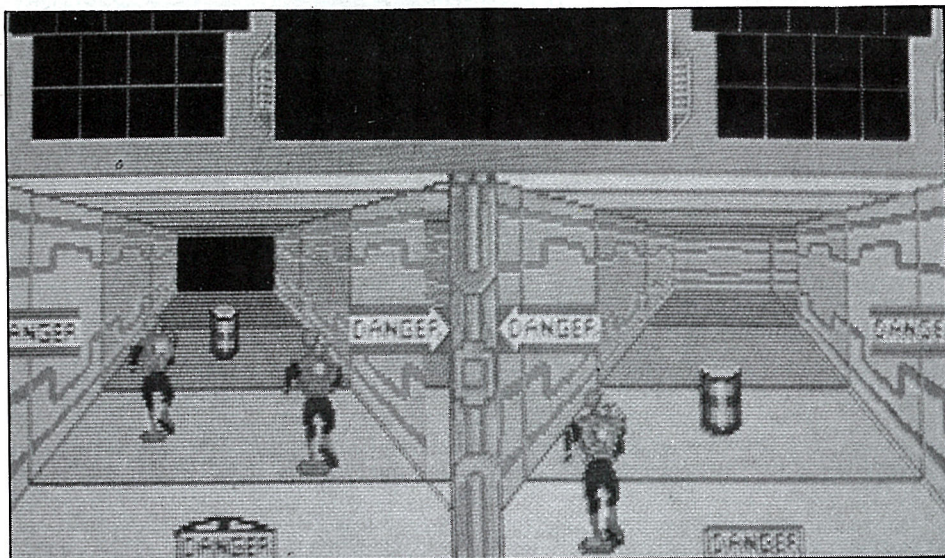
Spillet minder mest af alt om Gauntlet i 3D - og det er vel ikke ligefrem det værste, man kan forstille sig, vel? Desværre er der kun 4 forskellige slags robotter, med hver sit angrebsmønster (den ene robot-type angriber ikke engang - de spuser bare væk med dine penge og alt, hvad der ellers kan stjæles), så det er lidt småt med variationen på den enkelte level. De forskellige baner er dog meget spændende, og her er variationen til gengæld ganske stor. Level 1 tager højst 10 sekunder at skyde sig igennem, men level 10 kræver god planlægning og forsigtig fremfærd.

Alt i alt er Xybots et ret fængende spil. Det er sjovt at spille Gauntlet i 3D. Men som med Gauntlet er Xybots ikke ligefrem langtidsholdbar. Man bliver hurtigt træt af at tæske igennem de samme levels hver gang.

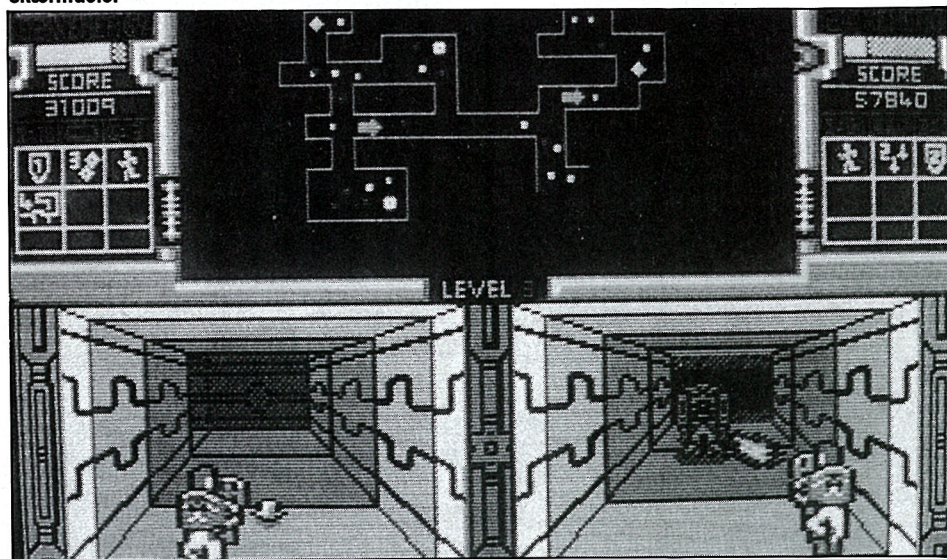
Lars

# XYBOTS

Domark



AMIGA - Den opdelt skærm viser to synsvinkler. Den højre spiller går forrest, og ses derfor på begge skærmdelen.



## AMIGA

Kr 359

Grafikken er farverig og ret hurtig - selv når 10-15 robotter fiser frem og tilbage og laserlyn flænses luften på kryds og tværs. Bevægelserne er ikke helt så bløde, som man kunne ønske, og spilleområdet er for småt, idet halvdelen af skærmen optages af et status-display. Lyden er en anelse tynd, og består mest af eksplosioner skydelyde. Et sjovt og fængende spil, men vær indstillet på, at fornøjelsen ved Xybots ikke varer evigt.

Grafik	75%
Lyd	70%
Fængende	80%
Fængslende	75%
OVERALL	77%

## UPDATE

Xybots findes også til Commodore 64 (kr 179/229), Atari ST (kr 359) samt Amstrad og Spectrum (kr 179/269). Amstrad-versionen er klart den ringeste med skuffende grafik, mens gameplayet i de andre versioner svarer ganske godt til Amigaens.

C64 - Spilleren til højre åbner ild mod en fjendtlig robot.



# JAWS

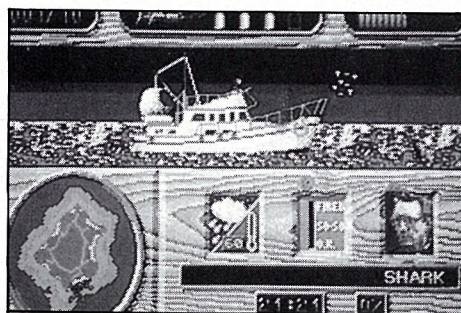
**Screen 7**

Det nye softwarehus Screen 7 har valgt et stort navn til deres debut på spilmarkedet. Jaws er den engelske titel på "Dødens Gab" - Spielbergs berømte filmklassiker fra 1975.

Dit navn er Brodie, og du er politichef på Amity Island - et yndet badebælt for ferieturister. I hvertfald indtil de afgangene lig begynder at dukke op i strandkanten...

Det er den store hvide dræberhaj, der er på spil, og det er DIT ansvar at gøre det af med hajen. Uheldigvis for dig, er de våben, du skal bruge, gået tabt under et skibsforsøg. Sammen med en gruppe dykkere sejler du ud for at lede efter dem mellem koralrevne.

I praksis foregår eftersøgningen i form af en meget ensformig tur gennem en stor undersøisk labyrint. Find de nødvendige våben, og skyd alt, hvad der bevæger sig undervejs. Det ville være en stor underdrivelse at skrive, at den slags er set før. Hvis du (mod forventning) holder ud til slutningen af spillet, kommer



ST - På jagt efter den hvide menneskehaj...

du til det endelige opgør med hajen. En dykker bliver placeret i nærheden af uhyret og skal i løbet af 80 sekunder ramme den mindst 3 gange med sine "megakugler".

I 16-bit versionerne er der et par spinkle tilløb til strategi, idet du, ud fra et kort over øen, kan åbne og lukke de forskellige badestrande for at holde drabsraten ned. Hvis dødsfaldene når et vist punkt, bliver øen nemlig lukket af regeringen. Tingene kompliceres yderligere, fordi borgmesteren (af hensyn til turistindtægterne) ønsker strandene åbne. Hvis du farer for hårdt frem, risikerer du derfor at miste dit job på øen.

Hvis spillet havde lagt sig tættere op af filmen, kunne det have blevet virkelig godt. Den helt specielle spænding, der opbygges i filmen, kunne sagtens have været overført til computeren, men Screen 7 har spildt den dyre licens på et kedeligt og uopfindsomt spil. Dette er ikke Dødens Gab. Bare Gab!

Søren

## COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

De strategiske aspekter er helt udeladt i denne version, men det er ikke noget større tab. Figurerne er dårligt animeret, og baggrundsgrafikken er rodet og ensformig. Lyden består af et halvhjertet forsøg på at overføre film-temaet til 64'eres lydchip + nogle slappe effekter.

Grafik	47%
Lyd	45%
Fængende	44%
Fængslende	32%
OVERALL	36%

## ATARI ST

Kr 359

Bortset fra en rimelig intro-sekvens, er spillet både grafik og lyd langt under standard. Denne version har et ekstra aspekt i form af kortet over badestrandene, men det så simpelt, at man næppe kan tale om "strategi".

Grafik	37%
Lyd	45%
Fængende	42%
Fængslende	32%
OVERALL	31%

## UPDATA

Jaws fås også til Amiga, PC, Amstrad og Spectrum. Amiga-ejerne må nok indstille sig på, at deres version bliver nogenlunde identisk med ST-udgaven.

# LEGEND

## Actual Screenshots

Som så mange andre spil, er Legend en historie om kampen mellem det gode og det onde. Forhistorien beretter om en magisk stav, der giver ejermænd total magt over verden. Efter nogle grusomme krige blev staven overdraget til en kvinde, der havde to børn - det ene godt, det anden ondt! Kvinden kunne ikke bestemme sig for, hvem dem, der skulle arve den magiske stav, så hun besluttede at ødelægge den. Det resulterede i en eksplosion, som hørtes over hele riget. Da børnene kom styrtende, så de deres mor ligge død på jorden. Ved hendes side lå staven - flækket i to dele. De to søskende styrtede frem og greb hver sin del af staven (liget ignorerede de bare), hvorpå de forskansede sig i hver sin borg. Nu vil de selvfølgelig begynde have fat i hinandens stykke af staven, og det hidtil største opgør mellem godt og ondt er under opsejling...

Og her tager DU så over! Du kan selv vælge, om du vil være den gode eller den onde, og om du vil være mand eller kvinde. Den anden part kan enten spilles af computeren (to sværhedsgrader) eller af en almindelig dødelig. Når disse valg er overstået, er banen kridtet op til en spændende blanding af strategi og roleplay.

Den vigtigste skærm i spillet viser et oversigtskort over landet, der er delt op i små jord-lodder - helt i stil med "Defender of the Crown". Faktisk minder Legend en hel del om dette første Cinemaware-spil. Målet er netop at ekspandere ud over kortet, hvorved man får større indtjening og kan købe flere soldater, så man på ny kan ekspandere udover kortet etc... Det her er bare betydeligt mere avanceret! Du kan oprette miner, der forøger din indtægt, du kan bygge kroer der tiltrækker nye soldater osv. Magi spiller også en vigtig rolle, og der er et væld af trylleformularer, som sætter ekstra skub i kampen.

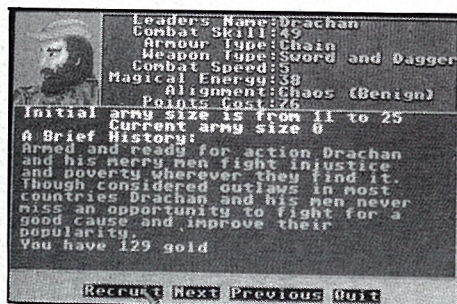
Det første du skal gøre er at købe soldater, og det er her Roleplay elementet

## AMIGA

Kr 449

Grafikken er absolut ikke noget salgargument. Mange steder minder den nærmest om børnetegninger. Lyden er praktisk talt ikke eksisterende, og jeg har en alvorlig mistanke om, at hele molevitten er skrevet i Basic! Men spillet er veldesignet, og den store detaljerighed er med til at skru atmosfæren i vejret. Desværre daler den hurtigt igen, når man er blevet udsat for 3-4 "Legend failed return codes" i træk. Synd.

Grafik	53%
Lyd	28%
Fængende	85%
Fængslende	42%
OVERALL	33%



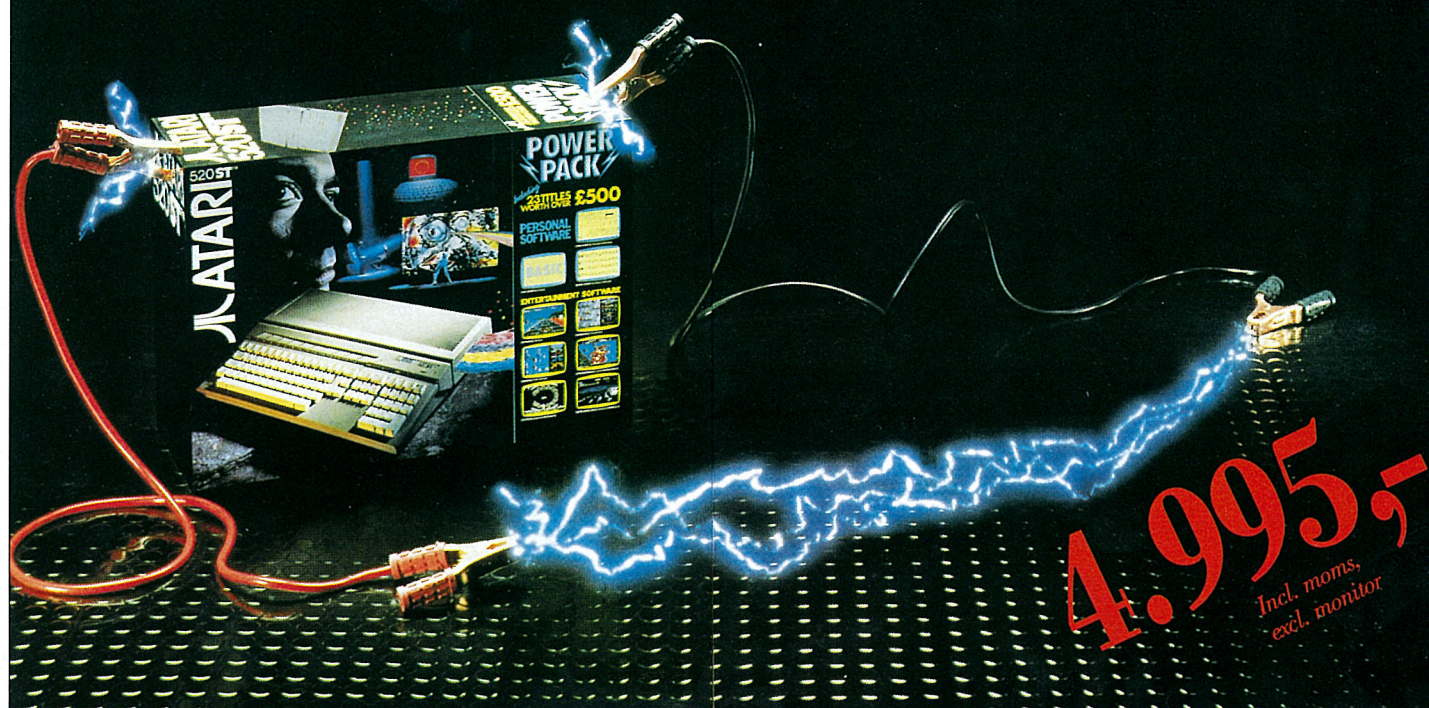
AMIGA - Spillet indeholder et ret imponerende persongalleri.

## UPDATE

Kommer også til Atari ST. Det bliver spændende at se, om denne udgave også er fyldt med fejl.



# CPU POWER



## POWERPACK:

Nytte og fornøjelse følger gratis med:  
Organiser best. af:

- tekstbehandling
- regneark
- database

Musicmaker · First BASIC

samt følgende spil:

Afterburner, R-type, Gauntlet II,  
Super Hang-On, Starglider,  
Overlander, Superhuey, Eliminator,  
Nebulus, Pac-Mania, Predator,  
Bombuzal, Bomb Jack, Xenon,  
Double Dragon, Black Lamp,  
Outrun, Star Ray, Star Goose.

## TILBEHØR

(options):

Monitor sort/hvid  
(Kr. 1.995,00)  
Monitor farve  
(Kr. 3.995,00)  
3,5" ekstra diskdrev  
Harddisk  
PC Emulatorer  
MacIntosh Emulator  
Diverse bøger og masser af  
software – og meget mere!



## TEKNIK:

Motorola 68000  
512 K RAM  
Brugervenlig med  
GEM peg og klik-menuer  
Interfaces:  
MIDI, Joystick, RS232  
og Parallel  
3,5" diskdrev  
Mus med 2 knapper  
TV-interface samt udtag  
til monitor:  
320×200  
640×200  
640×400



### CPU 2000 A/S

Gl. Kongevej 134  
1850 Frederiksberg C  
Tlf.: 31 24 21 21

### CPU 2610 A/S

Rødovre Centrum 208  
2610 Rødovre  
Tlf.: 31 41 60 42

### CPU 2100 A/S

Østerbrogade 110  
2100 København Ø  
Tlf.: 35 43 04 00

### CPU 8000 A/S

Åboulevarden 45  
8000 Århus C  
Tlf.: 86 18 39 33

### CPU 9000 A/S

Nørregade 27  
9000 Aalborg  
Tlf.: 98 13 22 77

### CPU 2300 A/S

Amagerbrogade 124  
2300 Kbh. S  
Tlf.: 31 55 25 00

**Vi tager forbehold for ændringer i priser og specifikationer.  
Alle priser er incl. moms.**

### CPU 5000 A/S

Pogestræde 26  
5000 Odense C  
Tlf.: 65 91 20 33



Vi gør opmærksom på, at de synspunkter, der kommer til udtryk i "Apropos", ikke nødvendigvis svarer til redaktionens holdning. Hvis DU ønsker at skrive et indlæg til denne spalte, så send dit manuskript + pasfoto til adressen forrest i bladet, og mærk kuerten "Apropos". Venter den venter på din mening!

**Sæt spilpriserne ned!" skrev Theis Riiber i sidste måneds "Apropos". Opfordringen var rettet mod de danske spildistributører, som efter Theis' mening selv bærer en del af skylden for den omfattende piratkopiering. Bjarne Michael fra SuperSoft (en af de største distributører) har en helt anden forklaring på baggrunden for den ulovlige kopiering:**

# PIRAT-KOPIERING ER 'IN'!

I Computer ACTION nr. 2 argumenterer Theis Riiber for, at de vejledende udsalgspriser på spil-software skal sættes ned. Hvis dette skete, ville den stigende piratkopiering efter hans mening stoppe. "Priserne på de originale spil er så høje, at folk simpelthen hverken har lyst eller råd til at købe dem. Og alternativet ligger lige for i form af de billige, piratkopieredespil", siger han. Det lyder jo unægteligt besnærende (og en smule naivt): Sæt priserne ned, og undgå den sorte kopiering! Men er det nu også så nemt, som det lyder? Vil hovedparten af de danske spillefreaks holde op med at kopiere, fordi prisen på et spil falder fra 189 til 159 kr? Vil det danske softwaremarked ikke længere være en sort plet på verdenskortet? Vil PCS, SuperSoft og andre danske software forhandlere pludselig blive store, rige firmaer? Hvis alle ovenstående spørgsmål kunne besvares med et "ja", var det da klart som vand, at priserne aldeles omgående ville blive sat ned. Det burde selv Theis Riiber kunne indse. Desværre er virkeligheden anderledes end i Theis' drømmeverden.

Sandheden er nemlig, at de danske spille-freaks IKKE ville købe flere spil, selvom prisen faldt fra 189 til 159 kr. eller fra 395 til 295 kr. Der bliver nemlig ikke kopieret, fordi prisen er for høj, men fordi det er "yt" at købe spil og "in" at kopiere dem. Det er smart og spændende at kopiere, og man er lidt til en side, hvis man KØBER et spil. Det gælder om at kende nogen, der kender nogen, der kan knække koder. Selvom PCS eller SuperSoft forærede spil væk på gadehjørnerne, ville det stadig være smartere at have sorte kopier derhjemme.

Lad os, som et tanke-eksperiment, føre Theis Riibers ide ud i virkeligheden: Lad os sætte de danske spilpriser drastisk ned. Hvad ville dette indebære for den danske softwarebranche? PCS og SuperSoft har en fast indkøbspris på varerne fra udlandet, så derfor skulle der skæres i avancerne hos distributøren og hos forhandleren. Da hverken PCS eller SuperSoft ligefrem kan kaldes lukrative firmaer (de drives af idealister, som ikke tjener formuer på deres arbejde), ville disse firmaer gå en dystre fremtid i møde. Det

danske forhandlernet ville, hvis man skar i avancerne på spil, blive mere end halveret. Det er ingen hemmelighed, at priserne på hardware er meget lave. Forhandlerne har ingen fortjeneste på at sælge en maskine. Det er softwaren, der tjener penge på. Hvis vi pludselig rørte ved denne avance, ville en del forhandlere stoppe salget af computere og tilbehør. Resultat: endnu mere sort kopiering, fordi det nu ville være svært at finde en forhandler i lokalområdet. Det der skal til for at stoppe kopiering, er en holdningsændring blandt de danske spil-forbrugere. De bør indse, at kopiering i det lange løb dræner markedet for nye spil. Bliver der ikke solgt mange nye spil, vil de forskellige producenter holde op med at sælge computere og tilbehør - de tjener simpelthen ikke penge nok. Til orientering for Theis og andre kan det oplyses, at denne proces allerede er igang; sidste år holdt knap 15% af de danske forhandlere op med at sælge hjemme-computere. De danske piratkopister skærer med andre ord den gren over, de selv sidder på.



**Bjarne Michael,**  
SuperSoft



# RABAT!

## FANTASTISK VÆRDI-PAKKE:

**Hvis du ikke allerede abonnerer på Computer ACTION, så er det NU, du skal slå til!**

Fra og med dette nummer præsenterer vi nemlig det ene eksklusive tilbud efter det andet. De fantastiske CA-rabatter gælder i over 40 butikker over hele landet (se listen). Her kan alle, som abon-

nerer på Computer ACTION, gå ind og købe de annoncerede varer til afsindigt lave priser. Kast bare et blik på denne måneds eksklusive tilbud til CA's abonnenter:



### BATMAN - THE MOVIE

Det super-nye spil over Batman filmen. Fyldt med afvekslende action og masser af ægte bat-stemning. Rabatten omfatter hele 3 versioner af spillet: Amiga, C64 BÅND og C64 DISK.

### PLUS TERMINATOR JOYSTICK

Et virkelig lækkert joystick, designet som en håndgranat. Men Terminator ser ikke alene smart ud, det regnes også for et af de mest præcise og robuste joysticks på markedet.



## FORHANDLER LISTE

BY	FORRETNING	ADRESSE	TLF. NUMMER
Allerød	Allerød Computer	M.D. Madsensvej 12	42 277578
Brønderslev	Dam Foto & Computer	Algade 76	98 820770
Fredensborg	Foto Ole	Jernbanegade 3	42 284045
Fredericia	Photo-Team	Gothersgade 19	75 922454
Frederikshavn	Dam Computer	Danmarksgade 49	98 421910
Frederiksværk	Sandner Computer	Nørregade 26	42 120065
Grenå	V. Hansens Boghandel	Torvet 8	86 321933
Haderslev	Flemming Andersen	Nørregade 2	74 520022
Hellerup	Reffling	Strandvejen 155	31 622442
Helsingør	Lokal Lyd	Stengade 30	49 211107
Herning	Herning Elektronik	Vestergade 13	97 225844
Hillerød	C.P. Data	Slotsgade 10	42 265820
Holbæk	Hagner	Ahlgade 26	53 430535
Holstebro	Computershoppen	Hafnia Hus	97 410034
Horsens	Fotohuset	Thonbogade 5	75 622313
Ikast	Søndergård Computer	Strøget 22	97 151175
København	Betafon	Istedgade 79	31 310273
Kolding	Fotomagasinet	Østergade 11	75 523522
Kolding	Photo-Team	Helligkorsgade 16	75 520070
Kværndrup	H.N. Data	Stationsvej 1	62 272218
Næstved	Georg Christensen	Axeltorv 10	55 770969
Nyk. Falster	Digi-soft	Tværgade 6	54 858385
Nyk. Mors	Dam Foto & Computer	Vestergade 4	97 723972
Randers	Center Foto	Slotscenret	86 430955
Ribe	Ribe Foto & Computer	Nederdammen 37	75 423311
Roskilde	Reidl Computer	Algade 27	42 354042
Silkeborg	Søndergård Computer	Vestergade 16	86 822799
Skive	Chr. Richardt	Nørregade 16	97 524466
Sønderborg	Photo-Team	Perlegade 49	74 423265
Sønderborg	Ingversen	Rådhusstorvet	74 423966
Stenløse	Foto-Huset	Stenløse Center 46	42 170190
Struer	K.S. Foto & Computer	Vestergade 3	97 851909
Thisted	Dam Foto & Computer	Frederiksgade 8	97 923992
Vejle	Byskov Computer	Nørregade 24	75 823088
Viborg	Vestergade Computer	Vestergade 4	86 610883
Viborg	Dam Foto & Computer	Sct. Mathiasgade 62	86 615899
Vordingborg	Distributøren	Algade 9	53 776300
Ølstykke	Computercentret	Frederiksborgvej 7	42 179494
Åbenrå	Photo-Team	Nørreport 19	74 626601
Ålborg	Knud Engsig	Bispensgade	98 126666
Århus	Photo-Team	Brunnsbro 11	86 128060
Århus	Jens Basse Computer	Ryesgade 37	86 132232

**C64 DISK**  
 Batman : kr 279  
 Joystick : kr 249  
 Normalpris : kr 528  
 CA-RABAT : kr 218  
**ABONNENT-PRIS: KR 310,-**

**AMIGA**  
 Batman : kr 399  
 Joystick : kr 249  
 Normalpris : kr 648  
 CA-RABAT : kr 218  
**ABONNENT-PRIS: KR 430,-**

**C64 BÅND**  
 Batman : kr 189  
 Joystick : kr 249  
 Normalpris : kr 438  
 CA-RABAT : kr 218  
**ABONNENT-PRIS: KR 220,-**

### OBS!

\* Tilbudet gælder så længe lager haves, så SKYND DIG, inden de sidste eksemplarer bliver revet bort.  
 \* Amiga-versionen af "Batman: The Movie" bliver først frigivet i starten af oktober.

Vil DU være CA-abonnent?

☐ **JA, SELVFØLGELIG!**

**Giv mig omgående et abonnement på Computer ACTION. Et helt års forbrug (11 numre) for KUN 295 kr.**

Som abonnent kan jeg drage fordel af de eksklusive tilbud på denne side. Jeg kan desuden benytte adventure-sektionens populære telefon-helpline, helt gratis!

**Beløbet er — Vedlagt i check. — Girokort ønskes tilsendt.**

Navn: .....

Adresse: .....

Postnr./By: .....

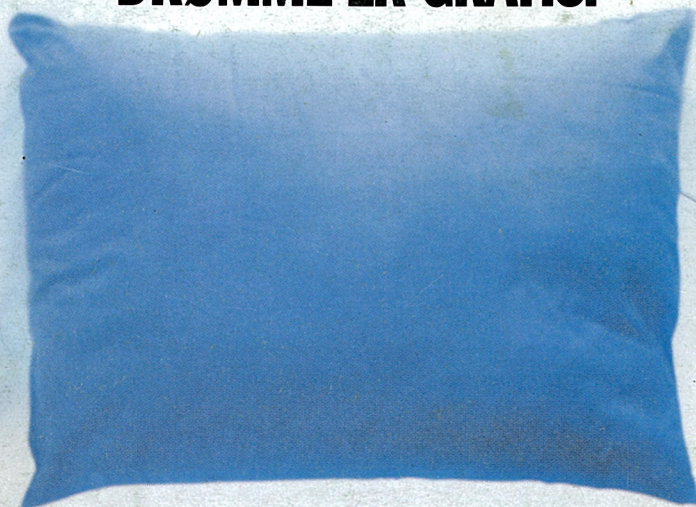
Send kuponen til:

Computer ACTION  
 St. Kongensgade 72  
 1264 København K

Eller bestil dit abonnement på tlf: 33 912833



**DRØMME ER GRATIS.**



0,00 Kr.

**HOLD OP MED AT DRØMME.**



**AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-**

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



**Commodore**

Fordi fremtiden forlængst  
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER.